コンピュータゲーム情報誌

昭和60年4月2日第3種郵便物認可
昭和61年2月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻2号通巻15号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

2月号

特別定価 390円

◎特集I◎

ビデオゲームでエキサイト!!

ムービングシートゲーム・スペースハリアー
立体映像・バトルバード
体感サッカーゲーム・ワールドカップ

●3D体験メガネ付●

㊙ハイテク術、ゲームクイズ
BEEPゲーム大賞

◎特集II◎

テレホビーゲーム

ファミコン・セガ

バイナリーランド/マグマックス
サテライト7/アストロフラッシュ/1942ほか

◆徹底研究 夢幻の心臓II ◆緊急レポート ジェームストーンウォーリア ◆ビデオゲームラボ ASO/シューティングマスター

アイレム・パーティ irem

スペランカーで冒険、体験もう1つのプレゼント!!

サバイバルキットの内容：腕時計/ファイヤースターター/バンダナ/"HELP"と書いたビニールシート/サバイバルキャンディ/ワイヤーソー/ツリキット/カンオープナー/ハチミツ/バンドエイド/ローソクがアルミ缶にパッケージ。(内容は変更することもあります。)

Oリングで完全密閉BOX。6mの水深もヘッチャラ。大切な宝物もウレタンフォームでガッチリガード。サイズ H13×W22×D8cm(色は指定できません。)

PRESENT! '86 2/15まで
プレゼントは発売日から'86年2月15日まで(当日消印有効)

応募方法 アイレムのNEWカートリッジ「スペランカー」のケースに入っているアンケート用紙をおくりかえしてください。'86年2月15日までに届いたアンケート用紙の中から抽選で左の冒険・探険グッズをプレゼント。(アンケート用紙以外の応募は無効です。)

スリルを買うと宝物

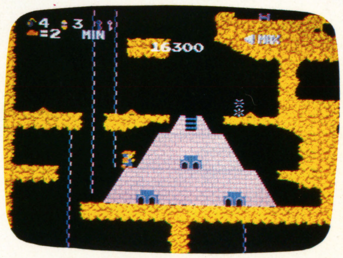
新発売

地底探険ゲーム

SPELUNKER
スペランカー™

奥深い地底洞くつから宝物をみつけだそう。ぶきみなゆうれい、こうもり、毒ガス、落とし穴など危険がつぎつぎとおそいかかる。すべてをクリアしてカギを手に入れ次の通路に進め。伝説のピラミッドへたどりついたらそこにはぼう大な宝物。さあ、スリルとアクションが君たちをまっている!

スペランカー IF-03 希望小売価格 4,900円



※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。
Ⓒ1985 IREM Licensed from Brøderbund

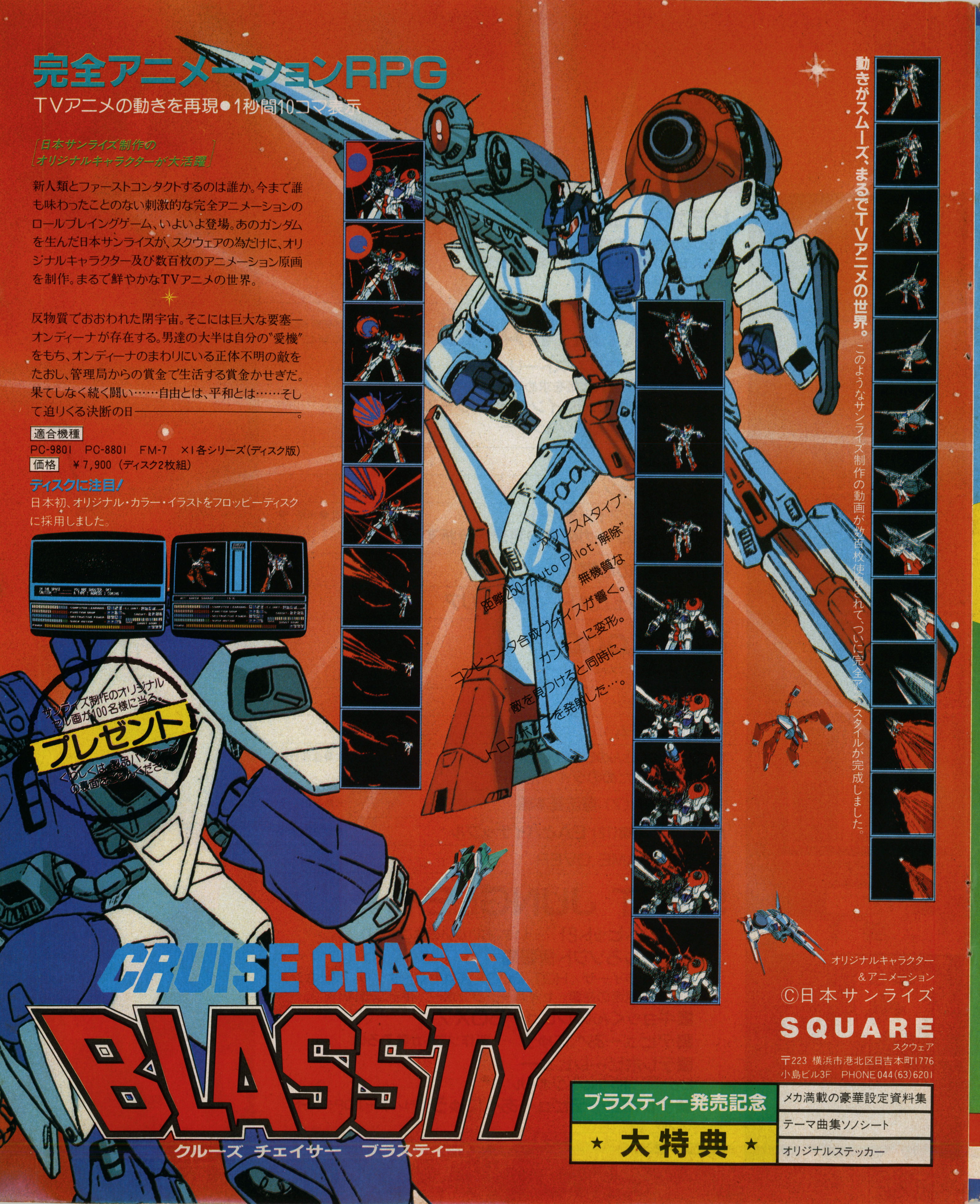
好評発売中

ジッピーレース IF-01 希望小売価格 4,500円

10ヤード ファイト IF-02 希望小売価格 4,900円

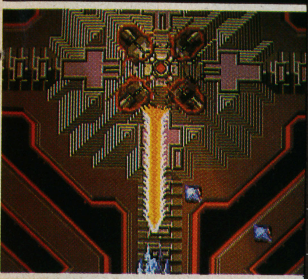
アイレム・パーティの住所が変わりました。

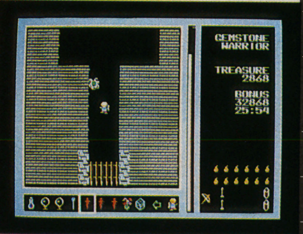
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係 ⒸIREM CORP.

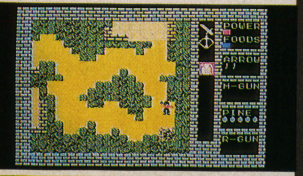
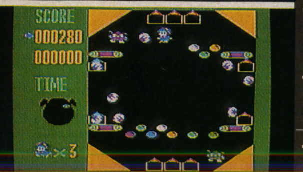

完全アニメーションRPG
TVアニメの動きを再現●1秒間10コマ表示
日本サンライズ制作の
オリジナルキャラクターが大活躍
新人類とファーストコンタクトするのは誰か。今まで誰も味わったことのない刺激的な完全アニメーションのロールプレイングゲーム、いよいよ登場。あのガンダムを生んだ日本サンライズが、スクウェアの為だけに、オリジナルキャラクター及び数百枚のアニメーション原画を制作。まるで鮮やかなTVアニメの世界。
反物質でおおわれた閉宇宙。そこには巨大な要塞―オンディーナが存在する。男達の大半は自分の"愛機"をもち、オンディーナのまわりにいる正体不明の敵をたおし、管理局からの賞金で生活する賞金かせぎだ。果てしなく続く闘い……自由とは、平和とは……そして迫りくる決断の日―――――――。
適合機種
PC-9801　PC-8801　FM-7　X1各シリーズ（ディスク版）
価格　¥7,900（ディスク2枚組）
ディスクに注目!
日本初、オリジナル・カラー・イラストをフロッピーディスクに採用しました。
サンライズ制作のオリジナルセル画が100名様に当る。
プレゼント
くわしくは、製品パッケージの裏面をごらんください。
"アグレスAタイプ・Auto Pilot・解除"
無機質な
距離250-
コンピュータ合成ヴォイスが響く。
ガンナーに変形。
敵を見つけると同時に、
トロンボルトを発射した…。
動きがスムーズ、まるでTVアニメの世界。
このようなサンライズ制作の動画が数百枚使用されて、ついに完全アニメスタイルが完成しました。
CRUISE CHASER
BLASSTY
クルーズ チェイサー　ブラスティー
オリジナルキャラクター
&アニメーション
©日本サンライズ
SQUARE
スクウェア
〒223 横浜市港北区日吉本町1776
小島ビル3F　PHONE 044(63)6201
ブラスティー発売記念
★大特典★
メカ満載の豪華設定資料集
テーマ曲集ソノシート
オリジナルステッカー

◖表紙イラストレーション・デザイン／下田一貴
◖本文デザイン――稲葉一之／勝俣正希／田中正義／(株)イースリープロダクション／クリエイティブスペース01／クリエイティブ・コンセプト
◖イラスト――浅井真澄／沢田としき／嶋岡誠一郎／とよたかずひこ／Nikov／長谷川泰男／山本護／李良明
◖フォト――杉山和美／斎藤ふみお／太田幹彦

●CP-M,CP-M 86,MP-MはDigital Research社 ●MS-DOSはMicrosoft社 ●FLEXはTSC社 ●UCSDp-Systemはカリフォルニア大学理事会 ●RACET NECDOSはRACET COMPUTES社 ●SB-80,SB-86はLIFEBOAT ASSOCIATES ●WORDSTAR,MAILMERGE,SPELLSTAR, WORDMASTER,CALCSTAR,DATASTAR, SUPERSORT,INFOSTARはMicroPro社の各メーカーの登録商標です。
その他プログラム名、システム名、CPU名は一般に各メーカーの登録商標です。本文中では"TM"、"Ⓡ"マークは明記していません。
●本誌に掲載されたすべてのプログラムは著作権法上個人で使用するほか無断で複製することを禁じられています。
■日本ソフトバンク





81 **ビデオゲーム・ラボ**
テラクレスタ／ASO／シューティングマスター／ガンスモーク／ロードランナー魔神の復活
◆ビデオゲーム人気10

94 **YATATA WARS** by御厨さと美 & MIC MACプロ
◆ソラリス・ストーリー 失われた姫を求めて
◆カフェ・ド・インターステラーズ
◆GAMEジョッキー

114 Beeper試写室
116 インフォメーション
118 ゲームデザイン・アイデアノート 第2回／ドルアーガの塔の発想を分析する 文●米平 申
121 徹底研究 夢幻の心臓II
126 緊急レポート ジェムストーンウォーリア
130 **Beep Load**
ファミリースゴロク〈ファミリー・ベーシック〉
132 Book
133 びーぴんぐルーム
140 サイファイおじさんのSFのススメ(5) 美少女になるためのタイプ別SF 文●遠藤行一
142 RPG幻想辞典(7) 魔法基本編 文●早川 浩
146 パイナップル通信(12) EAとパイナップル 文●桃園隆夫
148 次号予告／GAME OVER

149 **SOFT JUNGLE** ソフトジャングル
150 ■ベストヒット21――いま、おいしいのはこれだ!!
152 ■おもしろソフト情報局
地球戦士ライーザ／HOT DOG／英雄ヤマトタケル／ジェネシス
イーガー皇帝の逆襲／セイバー／ランボー／ギャプラス
162 ■ギョッくんのレビューBOX7
164 ■デビューあべにゅう――新作ソフトが勢ぞろい
169 ■テレホビーレビュー
ピットポット／トントンボール
172 ■テレホビーデビューあべにゅう／テレホビーTOPチャート
174 読者プレゼント

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1986

2

14 特集 I

ビデオゲームでエキサイト!!

20 ◆ムービングシートで敵を撃ちまくれ!!
スペース・ハリアー(セガ)

24 ◆立体映像でゲームを楽しもう
バトルバード(アイレム)
3D体験メガネ付

30 ◆トラックボールでエキサイティングサッカー
ワールドカップ(テーカン)

34 ゲーマー座談会
◆ビデオゲームはどこへ行く?!

38 ◆ビデオゲーム㊙ハイテク術
――この技でキミもゲーセンのヒーローになれる!!

41 パーフェクトを狙え!!
◆ゲームクイズQ&A

44 保存版1985 ALL GAME CATALOGUE

46 芋吉の勝手にゲーム大賞

48 全国津々浦々おもしろゲームセンター情報部

49 特集 II

テレホビーゲーム

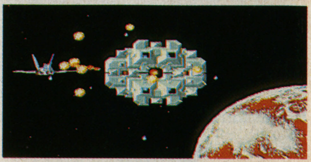
――ファミコン・セガ――

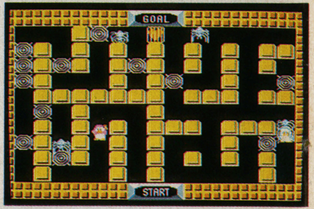
ボンバーマン/バイナリーランド/マグマックス/1942/オバケのQ太郎/ツインビー/アストロフラッシュ/サテライト7/ポートピア連続殺人事件/ヴォルガードIIほか

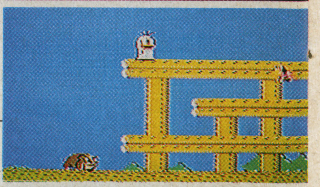
◆ファミコン・ディスクシステム
ニューゲーム/ディスクシステム紹介

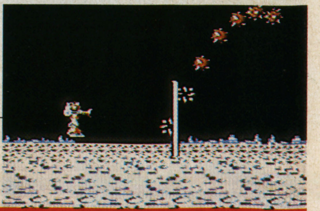
68 TINYANの悪のシリーズ第5回
THE 悪人 悪に終わりはない
PC-98シリーズ、88シリーズ、80mkII/SR、60mkIISR、66SR、FM-7シリーズ

78 新・ここが嫌いだシリーズ第2回
わたしはゲームセンターが嫌いだ!! 構成●松岡 正





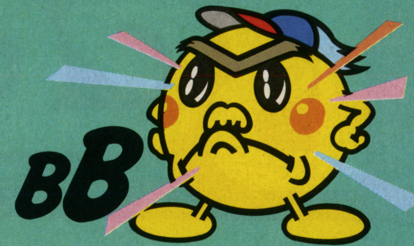




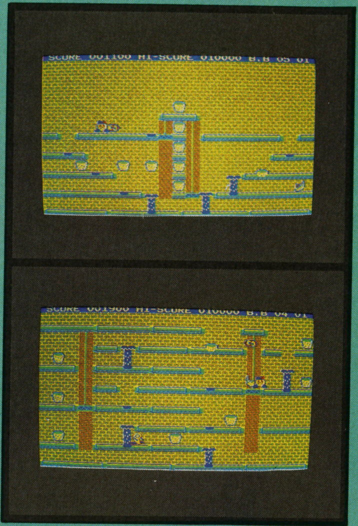
先祖代々

シンキング・アクションゲーム

水道小僧 スイドウ コゾウ



PC-6001mkⅡ/6001mkⅡSR
PC-6601/6601SR(全機種要64K)
テープ版……………………¥4.200



シンキング・アクションゲーム水道小僧。プレイヤーは水道小僧B.Bとなり、水道管の穴から噴き出す水をコルク栓でふさいでゆく。単純なゲームだ。ところが、事はそう簡単には運ばない。コルク栓を手に入れる順序と水道管の穴をふさぐ手順、このふたつがパズルになっているため、どちらを誤っても、うまく修理をすることができなくなってしまう。沈着冷静、豊富な大脳の活動量が、勝敗の別れ目だ。

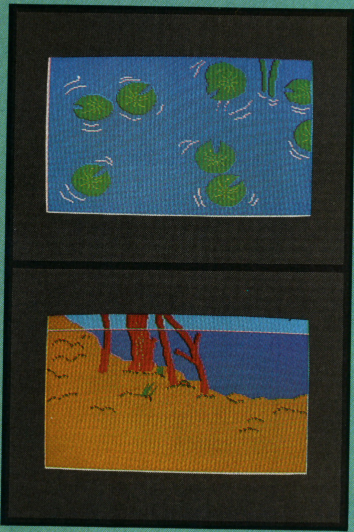
噴き出す水に乗って、いやいやUP DOWN！ 数十画面に及ぶシンキングが、あなたを待っている。

御買い上げの方の中から、抽選で5名様に、キッチュポップなWaterグッズプレゼント！

(2月末日の消印まで有効)

水ぎわの魔術師

ジョイスティック対応、高速グラフィック処理。MSX版(RAM32K)発売！



PC-98、FM-7等で話題を呼んだ実戦・釣りシミュレーションゲーム「ザ・ブラックバス」がMSXになった。何といってもうれしいのが、ジョイスティック対応。ジョイスティックをロッド(竿)がわりに、よりリアルタイムなルアー釣りを楽しめるのは、このMSX版だけ。もちろん、3つの湖からの釣りポイント選択、天候・時間等の細かい設定、60cm級のランカーバスなどは、そのまま生かされている。釣りを知らない人はそれなりに、ベテランは奥深く味わえるシミュレーションゲーム、それが「ザ・ブラックバス」なのだ。

MSX(RAM32K)…………T¥4.800
FM-7/NEW7/8…………5'D¥7,800
PC-8801/mkⅡ/SR…………5'D¥7,800
PC-9801シリーズ…………5'2DD¥8,300

フィッシングシリーズPart1

THE BLACK BASS

(実戦・釣りシミュレーション)

プログラマー／開発スタッフ募集中

GA夢 ガム

株式会社ホット・ビイ
〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル5F
TEL.03-360-3623

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号／東京2-190317●加入者名／㈱ホットビイ●金額／代金合計●通信欄(裏面)／ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk.(1週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留を御利用下さい。)

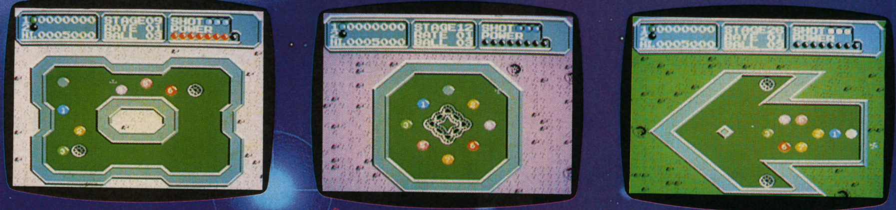
資料請求券
BEEP
2月号

ファミリー コンピュータ™用カセット
だ、だれか止めてくれー!。
ふたりのチームワークと合体パワーで島に平和をとりもどそう!!
のどかな島に悪漢スパイス大王の攻撃が!
シナモン博士の子供たちは、平和を守るため
ツインビーとウインビーの2機の戦闘機にのり
力をあわせ勇敢にも空中戦に挑む。
2人で同時にプレイできて楽しさ倍増!
ツインビー
Konami
¥4,900
新発売
ふたりのミラクルシューティング
ツインビー
TwinBee™
エンドレス キャンペーン'86
オリジナル・グッズプレゼント
コスロットゲームでオリジナルグッズをもらおう!!
いま、コナミの新製品(1月以降発売)を買うと、その場で当るスピードくじ〈コスロットゲーム〉がついてきます。ラッキーKIDが出れば大当り。もれなく、素敵なオリジナルグッズをプレゼントします。もし、リンゴがでてもガッカリすることはありません。集めたリンゴの数にあわせて希望のグッズがもらえるダブルチャンス。詳しくは、〈コスロットゲーム〉の裏面を見てください。
コスロットゲーム
オリジナルグッズがもらえるのだ。
大当り!!
COSLOT
Konami
KIDS CLUB
コナミ・ホットニュース
近日発売
あの「グーニーズ」がゲームになります。グーニーズ
話題の映画「グーニーズ」が、ゲームになります。映画にまけない最高の面白さをひとり占めに、これを知らないと、時代に乗りおくれますよ。
AMBLIN ENTERTAINMENT
映画「グーニーズ」より
Konami® SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル
●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
●お問い合わせ窓口 TEL03-262-9110

ポニーのファミリーコンピュータ™用カセット

未来派感覚のボールゲーム登場!!

ルナーボール Lunar Ball

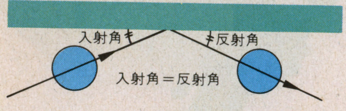


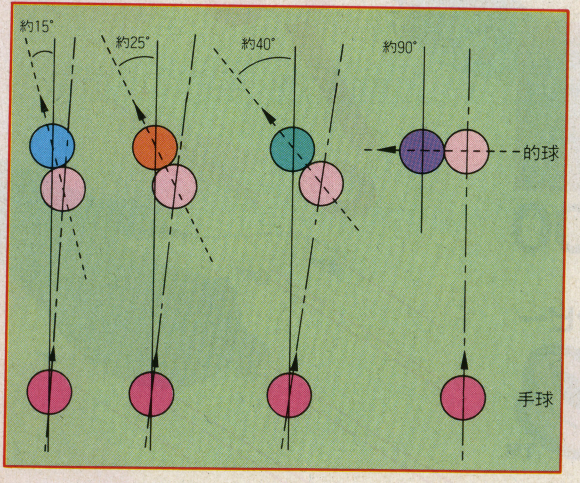
コンピュータならではの、楽しい音楽と、変化に富んだふしぎな台が、ハスラーのキミを待っている。たとえば、"島"が出現する第９面。台のまんなかあたりに穴のある第12面。矢印の形になっている第26面。ルナーボールの頭文字をデザインした32面…etc。全60面のおもしろさがいっぱい!

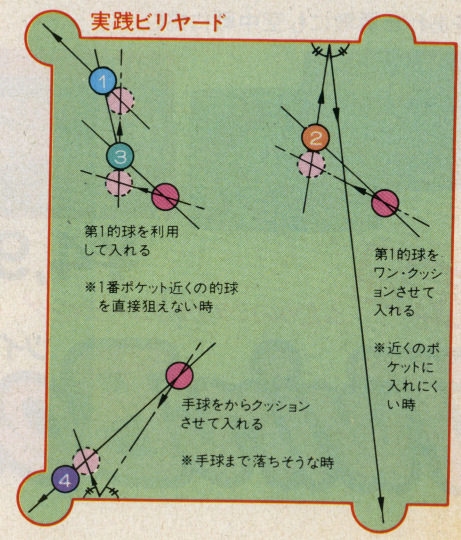
R49 V 5902(PNF-LB) ￥4,900 ★発売中!

ビリヤードの基本

コンピュータでホントのビリヤードに強くなるなんてことも、できてしまう。
それは、球どうしが、どうぶつかると、どう動くか、クッションでどう反射するか、を知ることなんだ。
図の原則を、実際にプレーして確かめ、暗記してしまおう。
これで、女の子にカッコよくアドバイスできるぞ!

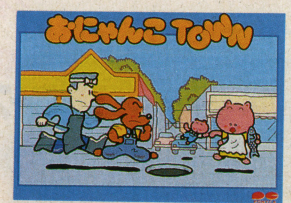






走りだしたら、止まらぬ人気! キミのファミコンでつかまえろ!!

おにゃんこTOWN



あっ、たいへん!またまた、やんちゃな子ネコのマイケルくんが１人で家をぬけだしちゃったぞ。早く家につれもどさなきゃ。マイケルは街の探検が大好きだから、一度家から出るとどこにいるかわからない。おまけに、街の中には、いじわるな犬や自動車などの危険がいっぱい。いじわるなDOGをマンホールに落っことし、魚屋のさかなをとってパワーアップ。早くマイケルを見つけ出して、家へつれて帰ろう。

R49 5901(PNF-OT) ￥4,900 ★発売中!

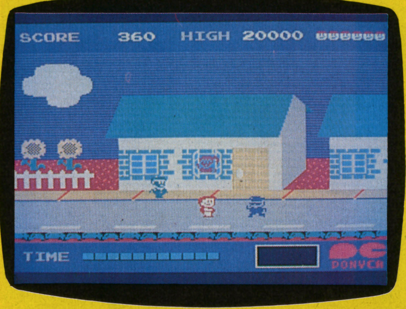
安心して選べるPONYCAのソフト充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

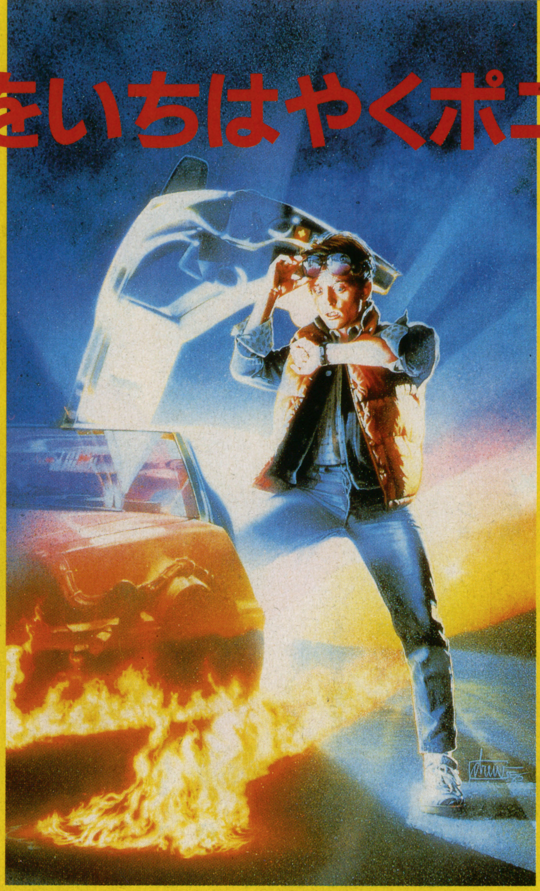
PONYCA 株式会社ポニー 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング TEL03-265-6377

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

映画の興奮をいちはやくポニカから…。





発売中

バック トゥ・ザ フューチャー™

話題映画「バックトゥ・ザフューチャー」をいちはやくゲーム化。主人公のマーティーを操作して街の中のお父さんとお母さんを見つけ出そう。そして2人を無事にダンスホールまで連れて行くのだ。だけど、街の中にはいろいろな敵や自動車などの危険がいっぱいだ。かくれアイテム（スケボーやジャンプシューズなど）をうまく手に入れて敵をやっつけよう。

※アドベンチャーゲームも現在制作中。
楽しみはまだ続くよ！

ROM CARTRIDGE MSX 解説書付 R49 X 5090 ¥4,900
製作/ポニー コンピュータデザイン/一ノ関誠
BACK TO THE FUTURE TM
© 1985 Universal City Studios, Inc.
All rights reserved.
Japanese Agent-Stik International Inc.
COMPUTER PROGRAM
© 1985 PONY, INC.

カンフー・ゲーム

堂々、二大功夫・芸夢一挙誌上公開。

全国一斉公開中
ポリス・ストーリー

香港国際警察

2本共に発売中

全国一斉公開のポリス・ストーリーをゲームでお届けします。今回ジャッキーは香港の特殊警察に扮し、麻薬シンジケートと対決する。ゲームでは、ジャッキーの警官が、フロアせましと暴れ回る。プロテクターとは全く別の角度のゲームで、ちょっぴりロールプレイングの要素もある。プロテクターとポリス・ストーリーの2つのゲームでジャッキーのカンフーの面白さを2倍に楽しんで下さい。

ROM CARTRIDGE MSX 解説書付 R49 X 5091 ¥4,900
製作/ポニー コンピュータデザイン/大塚達治
※ビデオ、ポニーより86年1月下旬発売いたします。

JACKIE CHAN IN THE PROTECTOR

プロテクター

ROM CARTRIDGE MSX 解説書付
R48 X 5086 ¥4,800
企画/東宝東和 製作/ポニー
コンピュータデザイン/大塚達治
※ビデオ、ポニーより発売中!!
VHS・ベータ共に¥14,800(96分)

©ゴールデン・ハーベスト・グループ

株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-6344

点とり虫には、かなわない。

私が噂の点とり虫だ。

ハル研究所のひみつの調査で、ジョイボールに住みついていることが明らかになった、ウワサの点とり虫。いま、全国のゲーム仲間に異常発生中だ。肉眼では見えないが、ゲームになるとジョイボールから人に飛び移り、みるみるパワーを与えてしまう不思議な虫だ。むかうところ敵ナシの点とり虫、ココロの中にいるタイクツ虫を退治して、かならず君を興奮の世界へ引きこんでくれるぞ。ところで、点とり虫は、どうしてこんなに強いのか。それは、こうだ。❶ジョイボールの連射、連射でゲームは、アッと高得点。自分でもおどろくほどだ。❷操作らくらく動きは俊敏。ゲームのテクがあがる。もう、タイクツ虫が逃げまわる。スゴ腕になる。❸次々とゲーム仲間をふやしてゆく。点とり虫には、人を引き寄せる力があるのだ。毎日がユカイになるぞ。点とり虫は、ホントいつだって、キミの味方なのだ!! ジョイボールを手にして、点とり虫を早く呼びよせよう。ゲームが、いままでよりますます面白くなるぞ。もっと強くなりたいキミ! これから強くなるんだ、と決めているキミ!! 点とり虫が応援するジョイボールしかないぞ。

点とり虫が2倍になる。

ジョイボールの2人用アダプタが、ついに出た。その名は、《ジョイペア》。これをファミコンにつなぐと、なんと2台のジョイボールで、ゲームが楽しめるのだ。あの点とり虫のパワーも2倍になるというわけ。友だちといっしょに、どんどん興奮してほしい。1500円だから、ふたりで買えばたったの750円づつ、すぐ手に入るからウレシイ。ジョイボール以外のジョイスティックもつなげてゲームができるから、タノシイぞ。このジョイペアがあると、ゲームの楽しみも、ホント2倍だ。キミも《ジョイペア》を使って、仲間と遊ぼう。2人ペアの勝ち抜き戦もいいぞ。もちろん、コントローラはジョイボールがメチャいい。連射、高得点を競そうのだ。

オリンピックにも強い。

ジョイボールに新しい発見があった。あのハイパーオリンピックに使えるコントローラは、ジョイボールだけなのだ。(連射ボタンは中間の位置)エキサイティングな、●100m走●走り幅とび●ヤリ投げ●110mハードルに、ジョイボールを使って次々と新記録が生まれているぞ。点とり虫は、オリンピックだって強かったのだ。

《ジョイボールが使えないソフト》●任天堂/ピンボール、ゴルフ、四人打ち麻雀●ハドソン/ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ●コナミ/けっきょく南極大冒険

もっとツヨクなりたい。

JOYBALL

任天堂ファミリーコンピュータ™
専用コントローラ¥3,980 (MSX用も発売中)

●このジョイボールは任天堂㈱の許諾に基づき製造・販売しています●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。●特許、意匠登録、商標登録申請済。改良のため、製品の仕様を予告なく変更する場合があります。

必殺

操縦桿(そうじゅうかん)でやっつけろ

コクピット型ハンディスティック

今、主流のパソコンスティックをファミコンに。

ゲームに負ける前に！
新兵器コントロールマシン。
ファミキンで突破!!

発売中

タイプI型 ¥3,980

〔セレクト、スタートスイッチ付〕

タイプII型 ¥3,800

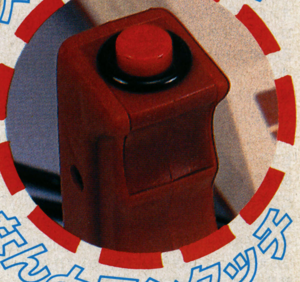
〔2人目用のジョイスティックです。
タイプIのソケットに差し込んで
ご使用下さい。写真参照〕

★お求めは、お近くのデパート、玩具店、スーパー、有名マイコンショップで!!

トップスイッチとベーススイッチが切りかわる！

ハンディタイプだから操作姿勢は自由にできます。

スイッチが回転

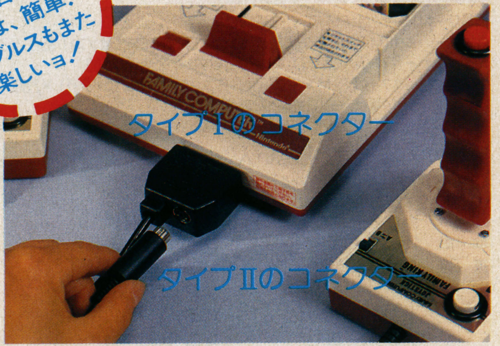


なんとワンタッチ

ファミリーキングは 斜め方向へスムーズに、そして手を放すとすみやかにセンターに戻り操作性はきわめて抜群です。またハードな操作に耐えられるよう丈夫な構造になっています。さらにファミリーキングはゲームのフィーリングにあわせてエンジョイできるようにスイッチ部を回転させたり、トップスイッチとベーススイッチを切り換えたりしてグッドポジションを得られるよう新しい機構をふんだんに取り入れてあります。思う存分に楽しんで下さい。

タイプII（2人目用）も接続は、簡単！ダブルスもまた楽しいョ！

タイプI型にタイプII型（2人目用）のコネクター差し込み口がついてます。



ファミリー コンピュータ™ 専用コントローラー

FAMILY KING™

ファミリーキング

対応しないソフト 《任天堂》ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀《ハドソン》ナッツ&ミルク、ロードライナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ《コナミ》けっきょく南極大冒険。(初期製品のみ)

●任天堂(株)の許諾に基づき製造・販売しています。●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

macro technica スピタル産業株式会社 (〒)101東京都千代田区外神田1-16-1 ☎(03)251-2918(代)

入手困難の場合は当社までご連絡下さい。

※本ジョイスティックは当社のオリジナル構造で実用新案済みです。無断での製造・販売にはご注意下さい。

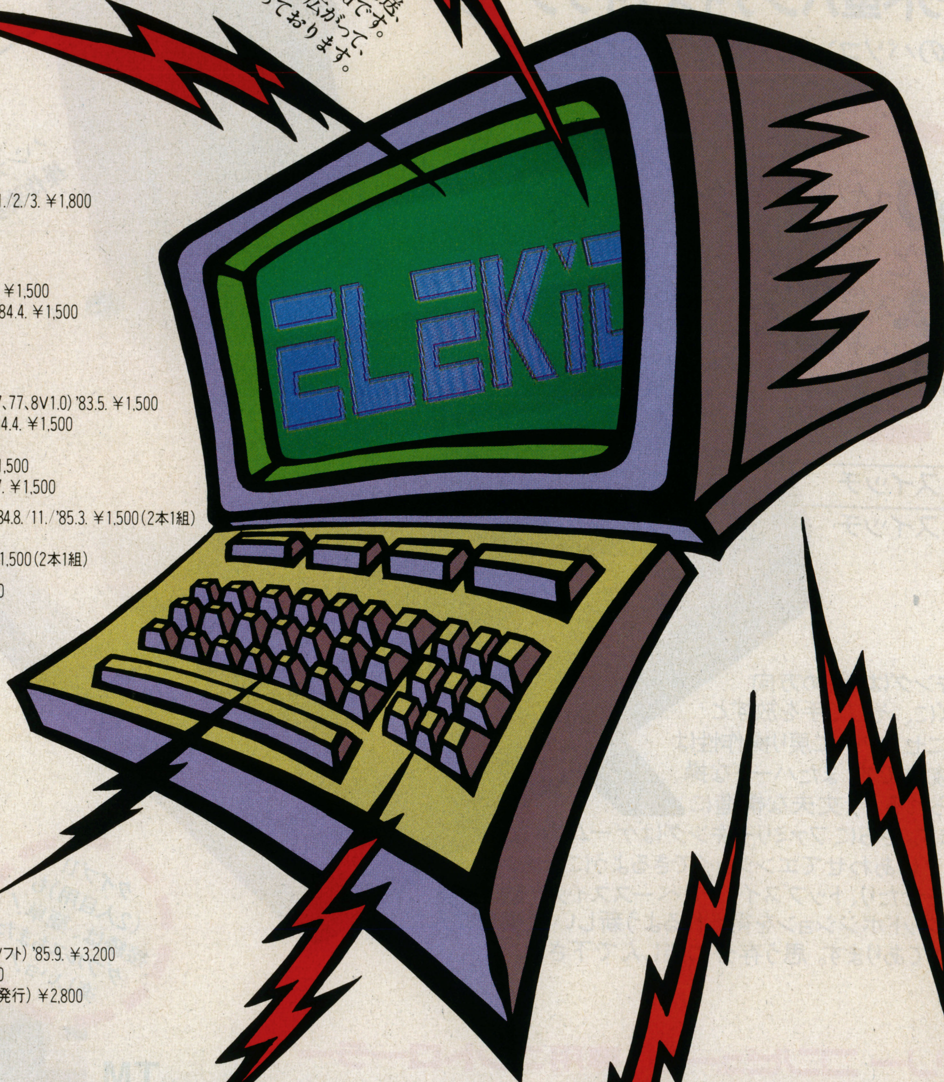
○製品向上のため予告なく仕様を変更することがあります。ご了承下さい。

ソフト市場(いちば)が広がったい!

①ディスク版(5″2D)がのっかった。
②今週の売れ筋情報がとりだせる。※
③Elekid端末設置店がまたふえた。

ソフトバンクの
ソフト電子伝送システム
Elekid

欲しいソフトをDEMOSセンターから即座に電送、
ピチピチソフトでおなじみのElekidです。
またまた魅力が広がって、
ニューメディア街道をひた走っております。
ヨロシク!



PC-6001/mkII/6601
ダイヤモンドアドベンチャー(マイクロキャビン) ¥3,500
ストーンパニック(アスキー) ¥3,800
ミステリーハウス(マイクロキャビン) ¥3,800
聖なる剣(クリスタルソフト) ¥4,200
名探偵登場!(クリスタルソフト) ¥4,500

PC-8001/mkII(☆=PC-8001mkII専用)
倉庫番☆(シンキングラビット) ¥3,400
忍者屋敷(マイクロキャビン) ¥4,200
クフ王の秘密(光栄) ¥4,500
銀河戦略(光栄) ¥3,500
ブーメラン(アスキー) ¥3,800

PC-8801/mkII
倉庫番(シンキングラビット) ¥3,400
ホイホイ(光栄) ¥3,500

FM-7、NEW7、77、8(☆=FM-7専用)
名探偵登場!☆(クリスタルソフト) ¥4,500
倉庫番☆(シンキングラビット) ¥3,400
ミッドナイトコマンダー☆(マイクロキャビン) ¥3,800
不思議の国のアリス(マイクロキャビン) ¥3,500
クフ王の秘密(光栄) ¥4,500

MZ-2000
不思議の国のアリス(マイクロキャビン) ¥3,500

Beep掲載ソフト
ナイルギャモン(X1シリーズ)創刊号 ¥1,500
マスターマインドCEK ONEマシン語チェックサム(PC-88シリーズ) '85.1./2./3. ¥1,800
A-MIDAファイヤーリーダー(X1シリーズ) '85.3./4. ¥2,000
タイタニアン(PC-88シリーズ) '85.5. ¥2.000

Oh! PC掲載ソフト
ビットイメージイラストツール(PC-8001/mkII、8801/mkII/SR) '84.3. ¥1,500
3-Dワイヤーフレーム テープ版/ディスク版 ※(PC-8801/mkII/SR) '84.4. ¥1,500
売上予測と利益予測(PC-8801/mkII/SR) '84.4. ¥1,500
ACCESS LOGO(PC-88シリーズ) '85.8. ¥2.500

Oh! FM掲載ソフト
F-BASICプログラミングツール テープ版/ディスク版 ※(FM-7、NEW7、77、8V1.0) '83.5. ¥1,500
使い勝手のよいマシン語モニター(FM-7、NEW7、77、8、11〔除BS〕) '84.4. ¥1,500
アドベンチャーゲーム開発ツール(FM-7、NEW7、77) '84.4. ¥1,500
簡易ワープロ(FM-7、NEW7、77、8、11〔除BS〕、11〔400L〕) '84.5. ¥1,500
ディスクエディタ〈ZAP FM〉(FM-7、NEW7、77、8、11/SI/AU/EX) '84.7. ¥1,500
オンメモリBASICチェックサム / ロールアップダウンのスクリーンエディタ (FM-7、NEW7、77、8) '84.8./11./'85.3. ¥1,500(2本1組)
BASICプログラムコンプレッサ '84.8. / グラフィックプログラムジェネレータ '84.9. (FM-7、NEW7、77) ¥1,500(2本1組)
裏RAMディスク(裏DISC BASIC)(FM-7、NEW7、77) '84.11. ¥1,500
〈Eツール〉(要漢ROM)(FM-7、NEW7、77、8、11) '84.12. ¥1,500
エラーエディタ(FM-7、NEW7、77、8) '84.12. ¥1,500
ピクチャーエディタMK4(FM-7、NEW7、77) '84.12. ¥1,500
機械語開発ツール(FM-7、NEW7、77、8) '85.1. ¥1,500
ピクチャーエディタMK4 CAX21(FM-7、NEW7、77) '85.2. ¥1,500
文字列サーチ(FM-7、NEW7、77) '85.2. ¥1,500
グラフ作成ツール(FM-7、NEW7、77、8、11〔400L〕) '85.2. ¥1,500
フルスクリーンエディタ(FM-7、NEW7、77) '85.2. ¥1,500
簡易ワープロ拡張版(FM-7、NEW7、77) '85.3. ¥2,500
高速ディスクアセンブラ(FM-7、NEW7、77、8) '85.4. ¥1,500
スリーピングウォーカ テープ版/ディスク版 ※(FM-7) '85.5. ¥2,000
MONコマンドの拡張(FM-7) '85.5. ¥1,500
裏RAMファイル(FM-7) '85.6. ¥1,500
ニュータイルペイント(FM-7) '85.6. ¥1,500

新発売! ディスク版(5″2Dのみ対応)
簡易ワープロディスク版(FM-7) ¥3,500
寿司マージャン(FM-7、NEW7、77、8、11/ST/AD/EX:Oh! FM掲載ソフト) '85.9. ¥3,200
ザ・ゲームバー(FM-7、NEW7、77:Oh! FM掲載ソフト) '85.9. ¥2,500
マシン語マジックブックCP-M *(PC-9801:日本ソフトバンク出版部発行) ¥2,800

(注)※印のディスク版はテープに書き込んでお渡しします。
*CP-Mはデジタルリサーチ社の登録商標です。

⬆このソフトがすぐ欲しい人、こちらのお店に走るべし⬇

札　幌	九十九電機札幌1号店	☎011(241)2299
仙　台	DAC仙台東口店	☎0222(91)4744
東　京	西武百貨店池袋店	☎03(981)0111
	ラオックス中央店	☎03(253)1341
	ヤマギワテクニカ	☎03(253)0121
	J&P渋谷店	☎03(496)4141
吉祥寺	丸井吉祥寺店	☎0422(48)0101
取　手	取手とうきゅう	☎02977(3)0109
静　岡	すみやパソコンアイランド	☎0542(55)8819
名古屋	栄電社本店テクノ館	☎052(581)1241
大　津	西武百貨店大津店	☎0775(24)8395
大　阪	J&Pテクノランド	☎06(644)1413
塚　口	西武百貨店つかしん店	☎06(420)0111
神　戸	星電社Cスペース	☎078(391)8171
福　岡	ベスト電機福岡本店	☎092(781)7131
	カホマイコンセンター	☎092(714)5155

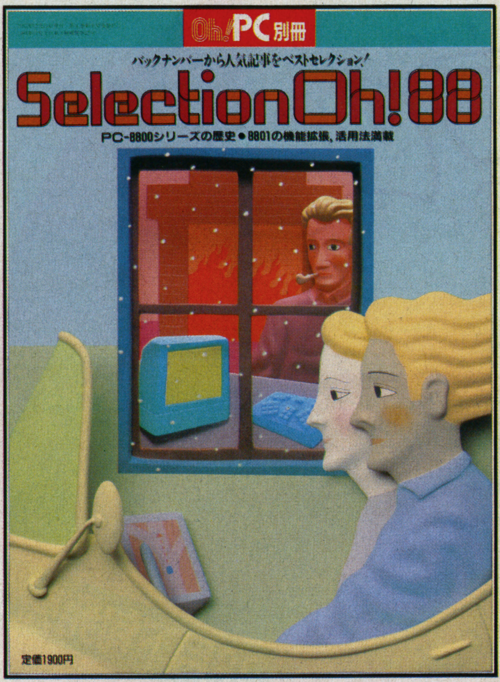
SOFT BANK
㈱日本ソフトバンク

本社 〒102 東京都千代田区九段南2-13-14靖国九段南ビル2F
●日本ソフトバンクではエレキッド設置店を募集しております。お問い合せは☎03(237)0965本社営業政策室 担当大久保まで
※Elekidからとりだせる売れ筋情報は、全国6,500店舗のソフトバンク加盟店への出荷数にもとずく対象機種別ベストセラーランキングです。

新刊案内

Oh!PC別冊
Selection Oh!88
A4変型判

Oh!PCにいままで掲載されたPC-8800シリーズの記事の中からベストセレクトしたオール88の決定版。



Oh!PC別冊
Selection Oh!98
A4変型判

Oh!PCに掲載されたPC9800シリーズの記事の中から，とくに人気のあったものだけを満載。

Oh!PC別冊
PC-6000ファミリー活用ハンドブック
ハローMr.PC
日本ソフトバンク出版部　編
A4変型判・196ページ
定価1,900円

Mr. PCは優れたホビーマシンPC-6000ファミリーを継承しながら，ビジネスコースに耐えるまで機能拡張されています。本書はマシン語の活用を中心に操作方法から応用プログラムまでをオールラウンドに解説。とくに豊富で多様な収載プログラムはMr. PCの魅力を引き出し，フル機能の発揮を約束します。

発行・問い合わせ先
日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03(261)4095

NEW BOOKS

ソフトバンクアートブックシリーズ①

ぼくのコンピュータ

山田晴久　作・絵

好評発売中

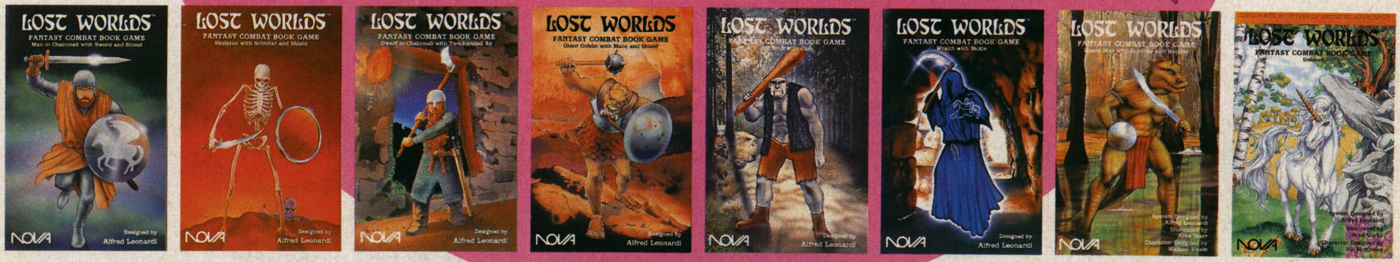
パーソナルコンピュータのコンセプトと夢を3歳以上のお子さんに知ってもらうように企画しました。
お子さんと一緒に是非ご覧ください。

B5変形　定価1,400円

アドベンチャーコンバットゲームシリーズ①～⑧

LOST WORLDS™
(失なわれた世界)

12月下旬発売予定



評判のゲームブックの中でも一味違う，米国NOVA社のファンタジーコンバットブックゲームの翻訳版です。
いま，注目を集めているアドベンチャーゲーム，ロールプレイングゲームで活躍するおなじみのキャラクターが
アメリカンコミックスタッチのイラストで初めて登場します。
2点以上自由に選んで闘い合う，ゲームマニアなら飛びつくおもしろペーパーソフトウェアブックゲームです。

A5変形　定価680円

発行・問い合わせ先

SOFT BANK

日本ソフトバンク出版部

〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03(261)4095

ファミリーベーシック™ おもしろゲーム大作戦

Beep 編集

定価2600yen

好評発売中!!

●「マリオの走り幅とび」はじめ人気ゲーム19本がテープに入ってる！
●楽しいファミリーベーシック講座（全20章）機械語(マシン)入門講座もついている
●特別座談会――ハドソン・竹部さん、大いに語る
ファミリーベーシック開発のこぼれ話やユーザーへのアドバイス

BOOK + TAPE

■入っているゲーム名

初級編／ファミリーベーシックタイプ特訓ゲーム／ガンバレお姉さん!!炎のビープ番／気分はもうデバッガー・バグシューター／なみだのジューススタンド／マリオとルイージのVSバスケット

中級編／21（ファミコン風ブラックジャック）／ルイージの三段とび／一発勝負！ハイ&ロー／マリオの走り幅とび／カジノもまっ青？スロットマシン／レディの走り高とび／シューティングゲーム／数字をあてろ！／ファミリーおもちゃ箱

上級編／ペンジンのペンギンズバー／色出し活用パレットツール（ツール）／かっとびモトクロッサー／VS2次元ボクシング／むかしなつかしVSテレビピンポン／高速シューティング・スペースゲーム

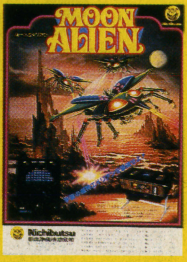
全国のおもな書店・パソコンショップにてお求めください。

ファミリーベーシックは任天堂の商標です。

日本ソフトバンク SOFT BANK
☎03・261・4095

かつてビデオゲームはゲーム界の王者だった。スペースインベーダーに始まり、ギャラクシアン、

ムーン・トラッカー　カタログ（日本物産／1979）



ムーン・エイリアン　カタログ（日本物産／1979）

ムーン・レイカー　カタログ（日本物産／1979）

ムーン・アルファ　カタログ（日本物産／1979）

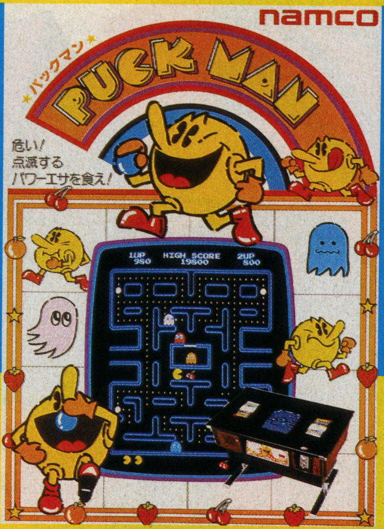
フィールド・ゴール　カタログ（タイトー／1979）

ムーン・ベース　カタログ（日本物産／1978）

ムーン・トレック　カタログ（日本物産／1980）

ムーン・クレスタ　カタログ（日本物産／1980）

ムーン・クエイサー　カタログ（日本物産／1980）

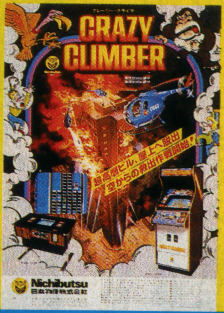


パックマン　カタログ（ナムコ／1980Ⓒ㈱ナムコ）

銀河鉄道999　カタログ（タイトー／1980）

ムーン・シャトル　カタログ（日本物産／1981）

ボスコニアン　カタログ（ナムコ／1981Ⓒ㈱ナムコ）



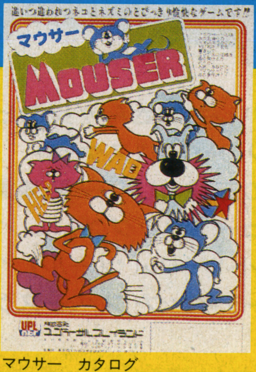
クレイジー・クライマー　カタログ（日本物産／1980 ）

マリン・デート　カタログ（タイトー／1981）

アルペン・スキー　カタログ（タイトー／1981）

フリスキー・トム　カタログ（日本物産／1981）

ゼビウス　ポスター（ナムコ／1982Ⓒ㈱ナムコ）



マウサー　カタログ（UPL／1982）

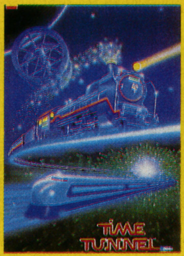
スーパー・パックマン　カタログ（ナムコ／1982）

スイマー　カタログ（テーカン／1982）

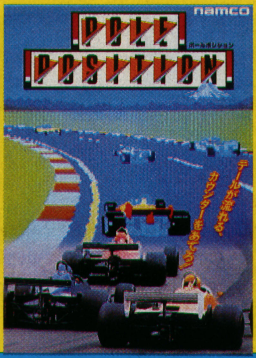
EXCITING VIDEO GAME

パックマン、ゼビウス……と、数多くの名作ゲームが奔流のようにゲーム界を席巻した。

ラジカル・ラジアル　カタログ(日本物産／1982)



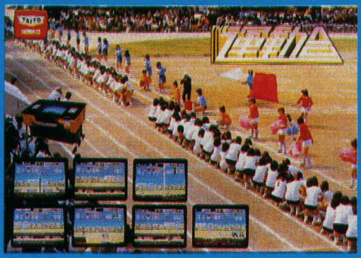
タイム・トンネル　ポスター（タイトー／1982)



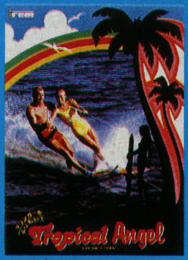
ポール・ポジション　ポスター（ナムコ／1982ⓒ㈱ナムコ)

ディグダグ　ポスター（ナムコ／1982ⓒ㈱ナムコ)

ワイピング　カタログ(日本物産／1982)


THE 運動会　カタログ（タイトー／1983)

レーザー・グランプリ　ポスター（タイトー／1983)



トロピカル・エンジェル　ポスター(アイレム／1983)

ダチョラー　カタログ(日本物産／1983)

ピット&ラン　カタログ（タイトー／1983)

フォゾン　ポスター(ナムコ／1983 ⓒ㈱ナムコ)

ウルトラクイズ　カタログ(タイトー／1983)

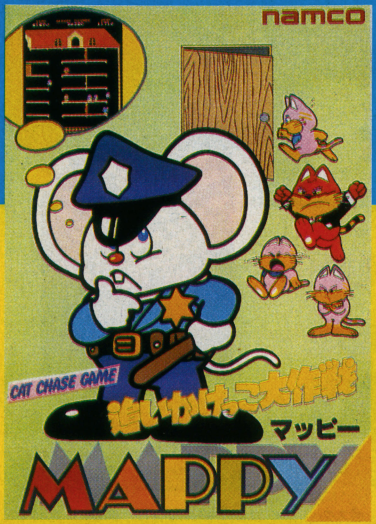
センジョウ　カタログ（テーカン／1983)

ガズラー　カタログ(テーカン／1983)

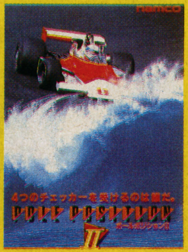
NOVA 2001　カタログ(UPL／1983)

パック&パル　ポスター（ナムコ／1983ⓒ㈱ナムコ)

女子バレーボール　ポスター（タイトー／1983)



マッピー　ポスター（ナムコ／1983ⓒ㈱ナムコ)


ポール・ポジションII　ポスター（ナムコ／1983ⓒ㈱ナムコ)

ジッピー・レース　ポスター（アイレム／1983)

リブルラブル　ポスター（ナムコ／1983ⓒ㈱ナムコ)

その度にボクらは、すばらしいゲームにめぐり会えた喜びを感じつつ、闘志をたぎらせたものだ。

フロントライン　ポスター（タイトー／1983）

スペース・ファイター X　カタログ（日本物産／1983）

スクランブルエッグ カタログ（テクノスジャパン／1983 ）

エレベーター・アクション カタログ（タイトー／1983）

ギャプラス　ポスター（ナムコ／1984Ⓒ㈱ナムコ）

ロードランナー　ポスター（アイレム／1984）

新入社員とおるくん　カタログ（コナミ／1984）

TX-1　カタログ（タツミ／1983）

スターフォース　カタログ（テーカン／1984）

コスモス・サーキット カタログ（タイトー／1984）

ボンジャック　カタログ（テーカン／1984）

ちゃっくんぽっぷ　ポスター（タイトー／1984）

バルガス　ポスター（カプコン／1984）

忍者くん魔城の冒険　カタログ（UPL／1984）

ドルアーガの塔　ポスター（ナムコ／1984Ⓒ㈱ナムコ）

ひげ丸　ポスター（カプコン／1984）

ソンソン　ポスター（カプコン／1984）

スーパーバスケットボール カタログ（コナミ／1984）

バギーチャレンジ　ポスター（タイトー／1984）

バトル・ロード　ポスター（アイレム／1984）

ハイパーオリンピック'84 ポスター（コナミ／1984）

EXCITING VIDEO GAME

そして今、再びめくるめく興奮の極みに放り込んでくれるゲームを求めて旅立とう！

ビクトリアス・ナイン　カタログ（タイトー／1984）

キックスタート　カタログ（タイトー／1984）

パックランド　ポスター（ナムコ／1984©㈱ナムコ）

悪戯天使　カタログ（日本物産／1984）

セクター・ゾーン　カタログ（日本物産／1984）

チューブ・パニック　カタログ（日本物産／1984）

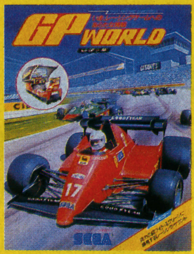
ダイナミック・スキー　カタログ（日本物産／1984）

出世大相撲　ポスター（テクノスジャパン／1984）

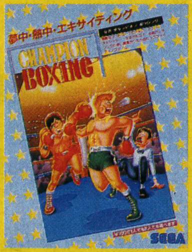
ミステリアス・ストーンズ　カタログ（テクノスジャパン／1984）

メタルソルジャー・アイザック　カタログ（タイトー／1984）

TX-1 V8　カタログ（タツミ／1984）



GPワールド　カタログ（セガ／1984）

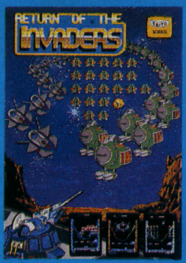


チャンピオン・ボクシング　カタログ（セガ／1984）

フリッキー　カタログ（セガ／1984）

スパルタンX　ポスター（アイレム／1985）

エグゼド・エグゼス　ポスター(カプコン／1985）



リターン・オブ・ジ・インベーダー　カタログ（タイト／1985）

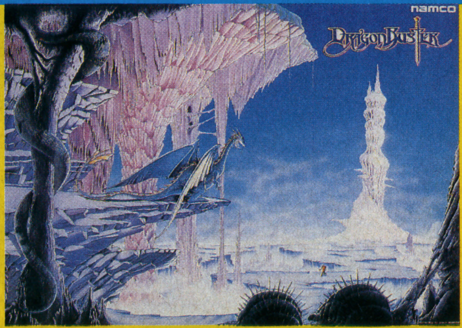
1942　ポスター（カプコン／1984）

ブギーマナー　カタログ（テクノスジャパン／1985）

バッテンオハラのスチャラカ空中戦　カタログ（テクノスジャパン／1985）

イー・アル・カンフー　ポスター（コナミ／1985）

ツインビー　ポスター（コナミ／1985）



ドラゴンバスター　ポスター（ナムコ／1985©㈱ナムコ）

ディグダグII　カタログ（ナムコ／1985ⓒ㈱ナムコ）

ショーリンズ・ロード　カタログ（コナミ／1985）

マグマックス　カタログ（日本物産／1985）

忍者ハヤテ　カタログ（タイトー／1985）

N.Y. キャプター　カタログ（タイトー／1985）

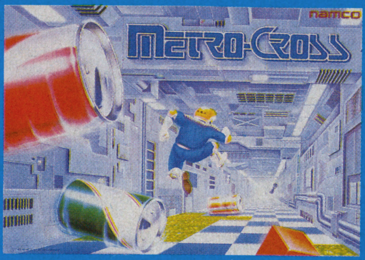
スーパースピードレース　カタログ（タイトー／1985）

テディーボーイ・ブルース　ポスター（セガ／1985）

戦場の狼　ポスター（カプコン／1985）

ワイバーンF-Ø　カタログ（タイトー／1985）

コナミのピンポン　ポスター（コナミ／1985）



メトロクロス　カタログ（ナムコ／1985ⓒ㈱ナムコ）

ムでエキサイト!!

青春スキャンダル　カタログ（セガ／1985）

宇宙戦艦ヤマト　ポスター（タイトー／1985）

グリディロン・ファイター　カタログ（テーカン／1985）

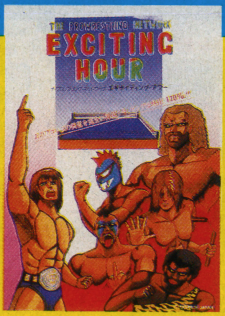
ピンボールアクション　カタログ（テーカン／1985）

ピンポンキング　カタログ（タイトー／1985）

バギー・ボーイ　カタログ（タツミ／1985）

魔界村　ポスター（カプコン／1985）

シティコネクション　ポスター（ジャレコ／1985）



エキサイティング・アワー　カタログ（テクノスジャパン／1985）

バラデューク　ポスター（ナムコ／1985ⓒ㈱ナムコ）

グラディウス　ポスター（コナミ／1985）

フェアリーランド・ストーリー
ポスター（タイトー／1985）

モトス　ポスター（ナムコ／1985ⓒ㈱ナムコ）

ハング・オン　ポスター（セガ／1985）

ヘビーメタル　カタログ
（セガ／1985）

グリーンベレー　ポスター（コナミ／1985）

スーパーデッドヒート　ポスター（タイトー／1985）

コナミRF2　ポスター
（コナミ／1985）

テラクレスタ　カタログ（日本物産／1985）

ギャラクティック・ウォリアーズ
ポスター（コナミ／1985）

EXCITING VIDEO GAME ビデオゲー

タイムギャル　ポスター
（タイトー／1985）

女三四郎　カタログ（タイトー／1985）

タイガー・ヘリ　カタログ（タイトー／1985）

チョップリフター　ポスター（セガ／1985）

スペース・ハリアー　ポスター（セガ／1985）

シューティング・マスター（セガ／1985）

ロング・ヒッター　カタログ（タイトー／1985）

ロードランナー魔神の復活（アイレム／1985）

影の伝説　カタログ
（タイトー／1985）

SPACE HARRIER

ブッチギリのおもしろさ

ムービングシートで敵を撃ちまくれ!!

セガ・エンタープライゼス
文／氷水芋吉
カメラ／太田幹彦
モデル／鈴木エリ

先のAMショーでも、黒山の人だかりができるほど注目を集めた、コックピットタイプゲームの常識を打ち破るようなセガの最新作「スペース・ハリアー」。もう知っている人も多いだろうけど、このゲームが、いよいよゲームセンターに登場した。そこで今回は、スペースハリアーを、ゲーム内容と製作者へのインタビューで、紹介してみよう。

この「スペース・ハリアー」最大のウリは、なんといっても新開発の「ムービングシート」。これに尽きるだろう。知らない人のために少し説明しておくと、この「ムービングシート」とは、驚いたことに、レバー操作に応じて自分の座っているコックピットが動く、というメカなんだ（だから、ヘタな人は乗りもの酔いしてしまうかもしれない……冗談だよーん）。

それに加えて、後でも説明するけれど、グラフィック、音楽の両方ともが、現在のビデオゲームのトップクラスのスバラシさなので、はっきり言って臨場感バツグン。これはもう、やるっきゃない！　ゲームセンターにレッツゴー……の前に、この記事をよんでネ。

スペースハリアー・ストーリー

我々地球の人間が観測不可能なほど地球を遠く離れた銀河系の彼方、そこに「ドラゴンランド」と呼ばれる世界があるのをキミは知っているだろうか。――もちろん、知らないだろうが。

かつて、そのドラゴンランドには平和が満ちあふれ、すべての者が平穏に暮らしていたのだが、いつの頃からか、邪悪な意志により引き起こされた超自然現象で世界は荒廃し、ドラゴンランドは正体不明の凶悪な魔物に占領されてしまったのである。

ところがここに、ドラゴンランドの荒廃を憂慮し、再びこの世界に平和を取り戻そうとする正義のドラゴン「ユーライア」がいた。ユーライアは、遠く離れた星「地球」に、ドラゴンランドを救うだけの力がある、ハリアーという名の超能力戦士がいることを察知し、地球まで救いを求める思念波を送ったのである。

かくして、その思念波を受け取ったハリアーは、凶悪な魔物を全滅させるべく、ドラゴンランドの地に降りたったのであるが……。

マシンの性能をぞんぶんに発揮

「コックピット型3Dシューティングゲーム」。遠くから近付いてくる敵を、マイキャラを操って撃ち落としていく、というものだ。

まあ、これだけならばどこにでもありそうなゲームなんだけど、「スペース・ハリアー」のエライところは、キャラクターの動くパターンが、滑らか、かつ高速で、しかもそれぞれのキャラクターがやたらと大きくてリアルなこと。写真を見てもらえばわかるように、敵ドラゴンなんか、今までのゲームであれほど大きなキャラクターはなかった、というぐらいのものだ。

また、リアルさに関しては、一画面に使える色が3万色以上もある、とのこと。

こいつが最初の敵。ここで苦戦するようじゃあ先が思いやられる。

もちろん背景もキャラクターに負けていず、ゲーム中のどの場面を見ても、まるで1枚のCG（コンピュータ・グラフィック）作品のような仕上がりになっている（まあ、CGであることには間違いないんだけど）。

ところでキャラクターといえば、少々余談になるけれど、AMショーに出品されたバージョンでは、マイキャラが戦闘機（ハリアー）だったんだけど、ゲームセンター用ではマイキャラは人間（名前がハリアー）に変わったんだ。

各シーンを見てみると

ゲームは全部で18のシーンに分

EXCITING VIDEO GAME

敵の装甲が開いている今がチャンス！正確に狙って仕止めよう。

シーン1の親玉。頭を何発か撃たないと倒すことができない。

こいつも頭を狙わないといけない。しかしヒョウキンな顔だなぁ。

かれている。今回は全部のシーンについて紹介することはできないけれど、最初の何シーンかについて少し説明していこう。なお、この記事の画面写真には、右下にシーン番号が付いているので、そちらを見ながら読めばわかりやすいだろう。

●シーン1（MOOT）

(MOOTというのはこのシーンの名前。以下のシーンでも同様)

ゲームフィールドは草原。ところどころに木が立っているので、よけるか根元を撃つかしなければならない。出現する敵キャラは、隊列を組んだ戦闘機や、堅い殻を持った3機のメカなど。シーン最後のドラゴン「スケイラ」は、顔を狙わなければならないので、正面を向いているときに撃つのが得策だろう。後ろを向いているときに撃つ場合は、見え隠れしているアゴを狙わなければならない（これは、このゲームに出てくるドラゴンすべてに共通）。

●シーン2（GEEZA）

ところどころに立っている石柱(?)に注意。これはよけたほうがいいだろう。おもしろいのが、岩の大顔面像「アイダ」。一団となって回転しながらやってくる場合など、ツボを心得ていればまたたく間に全滅できる。最後に出てくるのは、エラの張ったひょうきんドラゴン。倒し方はシーン1と同じ。

●シーン3（AMAR）

地面からは原色のキノコがボコンボコン生えているけれど、これは撃ってもムダ。このシーンは毒毒しい色のキャラクターが多く、その筆頭がキノコとクラゲのあいのこのようなキャラクター。動きは単純なので、すぐに倒そう。最後の敵は双頭のドラゴン「ゴダーン」こいつはあまり後ろを向かないので、比

較的倒しやすいだろう。

●シーン4（CEICIEL）

この面こそはモロCG！ 陰影つきの正二十面体宇宙船「ビンズビーン」（破壊不能）は、見ているだけで心がなごむ!? この面は、スキーのスラロームのように障害物をよけることが中心になっているので、敵はあまり強くない。

●シーン5（BONUS SCENE）

この面はボーナスステージだ。味方の白いドラゴン「ユーライア」の頭に乗り、地上の木をなぎ倒してゆくんだ。この木を倒した数がボーナスポイントになるんだけれど、ドラゴンのからだは規則的に波打っているので、その波に合わせてドラゴンを操らなければならないから、高得点を取るのには少少の慣れが必要だ。難しいゾ。

●シーン6（OLISIS）

この面から、敵も少々手強くなってくる。前半一回目のヤマ場といったところだろうか。敵キャラにも、やたらメカメカしいものが多くなってきて、ロボット、戦闘機などが出現する。まあ、敵の複合攻撃に慣れれば、クリアもそう難しくはないだろう。

●シーン7（LUCASIA）

この面では、あの「ジェットストリームアタック」（知らない人は知り合いのアニメファンにでも聞いてみよう）を見ることができる。ロボットのパターンは、必ず覚えること。そのほか、テトラパックのような「トモス」は、3つに割れて攻撃してくる敵（反射神経が大切だ。

●シーン18（ABSYMBEL）

いよいよ最後の面。最後の記念とばかりに、それまでの親玉たちがすべて登場してくるが、ここまでたどり着くだけの実力があれば、難なくクリアできるだろう。

クリアすると、感動的なクレジットと音楽。この感動はクリアした人以外にはわからないだろうけど、ゼヒともそこまで行ってほしい。

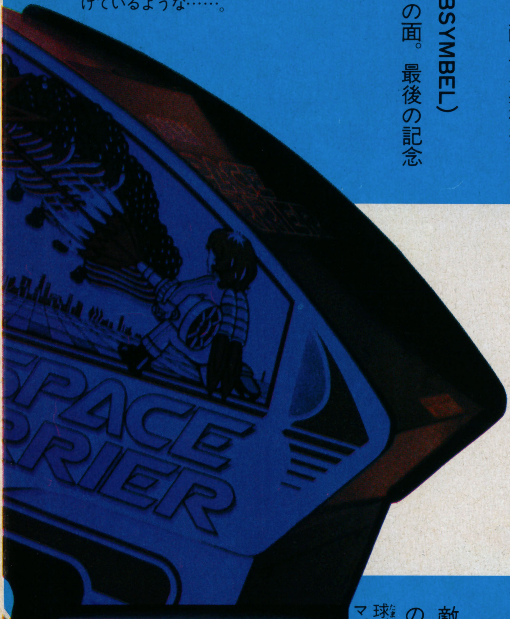
また、シーン7から18までの間には、詳しくはいわないけれど、親玉の周りを回転しながら撃ってくる敵や、超能力を使う魔神（魔人？）なども出てくる。そこらへんは自分で攻略してもらいたい。

最後に、ちょっとしたヒント。敵の撃ってくる弾は必ずハリアーの付近を狙ってくるので、つねに動いていたほうがいいのは当然だけど、そのかわし方として、画面上で円を描くように動けば、敵の弾が当たりにくく自分の弾が当たりやすいようだ。これだけでもシーン6ぐらいまでならいけるだろう。

また、このゲームはコンティニューが使えるので、お金を使い過ぎない範囲で活用しよう。本当は腕を磨くのが、安上がりでいいんだけどね。

「バトロイドバルキリー」風の戦闘機。アニメみたいな動き。

ここらへんは、某ロボットアニメの影響を受けているような……。



石塔と火の玉をよけつつ、敵を狙う。これはかなりシビアだ。

空飛ぶクラゲ？ それともアドバルーン？ 不気味なヤツだ。

出た！ 顔面岩おこし（？）。デカいツラしてんじゃねーよ!?

シーン3の親玉は双頭の竜だ。両方とも破壊しないと倒せない。

その顔面岩おこしにやられてしまった。これはナサケない！

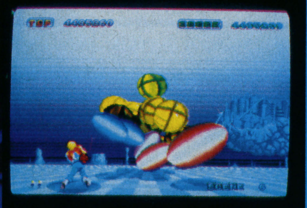
「ウーム、コンピュータ・グラフィックしてるなぁ」のシーン4。

いかにも異世界風のシーン3。キノコにぶつかってもミス。

シーン5はボーナスステージ。味方ドラゴンに乗って点を稼ごう。

魔界の生き物（？）といった感じの怪物2匹。上に逃げよう。

これ、なんとなく「スペースインベーダー」に似てません？



球が弾を撃ってきて、こりゃタマゲた、なんちゃってー。

マンモスに激突！ こんな奴なら小錦だって当たり負けするよ。

出たあ！「黒い3連星」のジェットストリームアタック!?

スペース・ハリアー製作ウラ話

さて、画期的な新作の陰には必ず優秀なスタッフの力があるもので、この「スペースハリアー」もその例にもれないだろう、と狙いをつけたこの芋吉、早速セガに取材に行ってきた。

お話をしてくれたのは、セガ開発課の鈴木さん。ざっくばらんに話してくれる（取材しやすい！）人だ。

——では、よろしくお願いします。

まず、鈴木さんの前作は「ハング・オン」だとのことですけど、「ハング・オン」が出たのはつい最近のことですよね。「スペース・ハリ

EXCITING VIDEO GAME

アー」の開発は「ハング・オン」と同時期だったわけなんですか?

「いや、ハング・オンが完成してからスペース・ハリアーのほうに取りかかったんです。だから、昨年7月半ばですね。スペース・ハリアーのほうを始めたのは」

——この「スペース・ハリアー」のアイデアは、どんなところからできたわけなんでしょう?

「アイデア的には、まずムービングシート、つまり動くコックピットを使ったゲームを作ろう、というところから始まったんです」

——そうですね。このゲームの特徴というのは、やっぱり動くコックピットですからね。

「元のアイデアは企画から回ってきたんですけど、実際のゲームにまとめ上げる作業、つまりデザインやサウンド、ソフトウェアなどは、だいたいボクがコーディネイトさせていただきました」

——そういえば、AMショーでは、マイキャラが戦闘機でしたよね。

「じつは、最初の企画では主人公がヘリコプターだったんですよ。それが戦闘機になり、製品では超能力戦士、つまり人間に変わりまして。

まあ、よりよいイメージを追求しての結果です」

——イメージといえば、自分のイメージとでき上がりとの差というか、違いなんかはありませんでしたか?

「ボクは、最初は3D(3次元)でやるアドベンチャー、ロールプレイングみたいのを目指していたんですけど、なにしろ時間がなかったもんで」

——とすると、それは次回作に期待してくれ、と。

「まあ、そうですね」

——でき上がりで気に入った点というのは?

「色ですね。スタッフにもだいぶ頑張ってもらいまして、自分でイメージしてた色がどんどんできました」

——それで色数は?

「3万2000色です」

——ゲゲッ!!

「でも色数だけだったら、今までのゲームでも3万2000色というものはありましたよ。ハング・オンもそうですし。しかし、その色の能力を引き出しているか、という点でみると、やっと使いこなせるようになってきた、というところです。トータルに色をまとめてますから」

——グラフィックにはとくに力が入っているってことですね。

「そうです。そして、前から目指していたこととして、中間色、というか、パステルカラーをゲームの中に使うというのがあったんですけど、それもかなりよくできたと思います。以前のシューティングゲームなんかだと黒を背景にしたのばかりだったでしょう。ところが、これは暗いイメージをまるで感じさせないんです。ハング・オンの5コースあたりでも試しましたけど」

——ときに、キャラクターは何種類ぐらいあるわけなんですか?

「ちょっと、多過ぎてわかんないですね。同じキャラクターでも、色違い、パターン違いというのがありますし。何しろ、キャラクターを入れるメモリの容量が1.2メガありますから」

——1.2メガというと、120万。キャラクターだけでひゃくにじゅうまん!! でっかいキャラクターがボンボン出てくるわけですね。

——ムービングシートを活用するにあたって、どんな点を中心にすえたんでしょうか?

「やはり、ムービングシートというのは、一体感というか、ゲーム世界に没頭(ぼっとう)してもらうための道具ですから。いうならば、グラフィックや音楽と同列ですね。本当はもう少し反応が素早いとよかったんですが、そこまで望むのはゼイタクですかねぇ」

——最後に一つ、このゲームを一口で言うと、高性能のハード、およびそれに負けないだけのゲームデザイン、というわけですね。

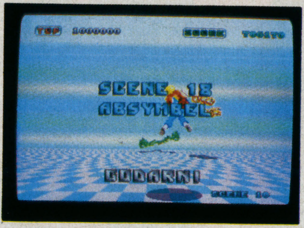
「(自信をもって)そうです」

——どうもありがとうございました。

以上で、スペース・ハリアーのすべてについてわかってもらえただろうか。

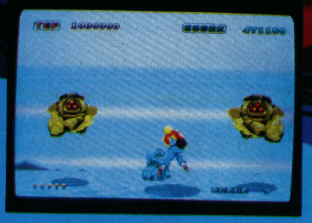
早く行かなきゃプレイができない。ゲームセンターに急げ!!

テトラパックの牛乳みたいな敵、黄色く光ったら要注意だ。



ラストシーンでは、敵の親玉たちが名前入りで総出演。

中心の親玉を守るがごとく、回転しながら岩おこしが攻めてくる!



ロボットのパターン数は、かなり多い。真っ直ぐ向かってくるぞ!

だれだ! 開発メンバーの記念写真をゲームキャラと間違えたのは。

立体映像でゲームを楽しもう!!

バトルバード■アイレム

文●桜井博道

大宇宙の迫力に限りなく迫る

コインを入れてスタートすれば、キミの目前には3次元のゲームフィールドが広がる。夢のような3Dシステムによるリアルタイムシミュレーションゲーム「バトルバード」が今、ボクらの前にその姿をあらわした。

本格的な3Dゲームの登場

フライトシミュレーションゲームの楽しさにマンネリを感じてるキミたちへ朗報(ろうほう)だ。アイレムの新作で3Dを売りものにした「バトルバード」が登場した。3Dといえばアタリの「スターウォーズ」やナムコの「ポールポジション」を連想する人も多いだろう。でも、スターウォーズやポールポジションは遠近法で画面構成した擬似(ぎじ)の3Dで、今度のバトルバードのように物体を遠近法と凹凸とに区分して合成しなおしたゲームとは違う。かなり本格的な3Dなわけだ。

3Dの具体的な内容や構成は後でタップリ解説するとして、まずは実際にゲームをプレイしてみた。

3Dの世界へひきずり込まれた

スタートボタンを押すと、ゲーム心を刺激(しげき)する重々しいBGMが流れてくる。キミは自機のバトルバードをレバーで操作し、ボタンで敵をシューティング。内容はいたってかんたんだ。気になるのは操作性で、3Dだと自機や敵機が空間に飛

EXCITING VIDEO GAME

び交うわけだから操作も複雑と思いがちだ。しかし、3Dとはいっても、ラジコン飛行機を操作するのとは違って、基本的に自機は上下左右と斜めの運動性能しか持たない。だから、画面奥から迫ってくる敵を手前で待機してシューティングする。

平面型ゲームと決定的に違う点は、プレイヤーが本物の空中戦に参加している感覚が豊かになることだ。それもそのはず、敵機や隕石が徐々に迫ってきたり、自機の弾も画面奥へ吸いこまれるように小さくなっていく。3Dならではの効果だ。ただ、遠くに見える惑星がプレイ中にもジ〰〰とそのまま動かない。欲をいえば、惑星が近づいてきて、自機のわきを通り過ぎるような構成だと、より臨場感がでたと思う。だけど、おもな敵キャラは奇妙な動きで3次元空間を飛びまわっているので迫力は十分だ。

さて、次にゲーム性を考えてみよう。設定は宇宙空間での空中戦。同種の平面型フライトシミュレーションとゲームコンセプトは同じだ。バトルバードに乗ったキミは各ステージの敵要塞を破壊して、次のステージへ進む。敵の動くパターンは平面型と比較して複雑なので、敵の動く軌道がわかっていても撃ちそんじる場合がある。これはキャラクターの位置に遠近があるため、見かけ上当たったようでも弾が目標物に当たるまでに、それが移動してしまうからなんだ。だからゲームに慣れるまで試行錯誤するかも知れないけど、それもゲームの楽しみのひとつじゃないかな?

そんな意味からバトルバードはゲーム性に富む優秀機だといえるだろう。

これがプレイヤー機の原型モデルなのだ。実物とはちょっと違うネ。

さて、日本初の3Dシステムを使ったゲームマシン、バトルバードの目的とは何か? そのゲームストーリーを紹介しよう。

バトルバード発進セヨ!

その時はきた……。

シシ座連合軍の強力な兵力に対し、兵力の弱いわれわれ銀河帝国連合軍は劣勢に追いこまれている。

カマトーラ型反物質融合方式による時限反転ブースタを装備したシシ座連合軍の攻撃は激しく、そのために銀河系全体の質量密度が増加している。ブラックホール臨界質量まであと2000トーラレンスしか残っていない。このまま続くと宇宙は大爆発するかもしれない。

宇宙暦2017年。銀河帝国の主力、第6艦隊はシシ座連合軍のなだれ砲攻撃をうけて兵力の74パーセントを失った。機動能力が衰えた銀河帝国軍は銀河系の防衛を放棄し、ベルゼウス座のM-102星雲への移住を決意した。

帝国軍輸送船団を護衛する「ガムディッシュ」は中型戦闘機バトルバードを搭載、シシ座連合軍との激しい攻撃に十分応戦できるのだ。中型戦闘機バトルバードは機体に張りめぐらされたプラズマ流動血管で超光速の重心移動ができる。その機動力は銀河帝国軍の主力戦闘機として十分な実力を発揮できる。シシ座連合軍との攻防は激しくなっていく……。

これを知ったシシ座連合軍の特殊情報機関ゾルは銀河帝国軍輸送船団へ集結し、帝国軍を全滅させようと攻撃部隊を組織した。

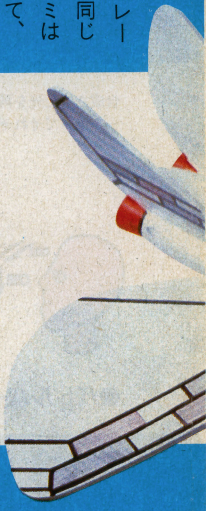
帝国軍輸送船団の総指令官「タシック」はレーダーに複数の巨大な船団を確認した。シシ座連合軍にちがいない。タシックは護衛艦ガムディッシュの艦長「レイト」へただちに出動命令をくだした。バトルバードの真価を問われるときがきた。はたしてうまく応戦できるのか!? レイトの胸のうちは不安でかき乱されていた。バトルバード、スタンバイOK。

シシ座連合軍の攻撃部隊は帝国軍輸送船団まであと1ターサルに接近した。0.8ターサルまで近づくと敵の射程距離範囲に入ってしまう。バトルバード発進! 敵船団との距離は0.9ターサル。レイト艦長から「コ・ウ・ゲ・キ・セ・ヨ」の指令だ。

バトルバードはうなりをあげ、シシ座連合軍の攻撃部隊への戦闘を開始した。

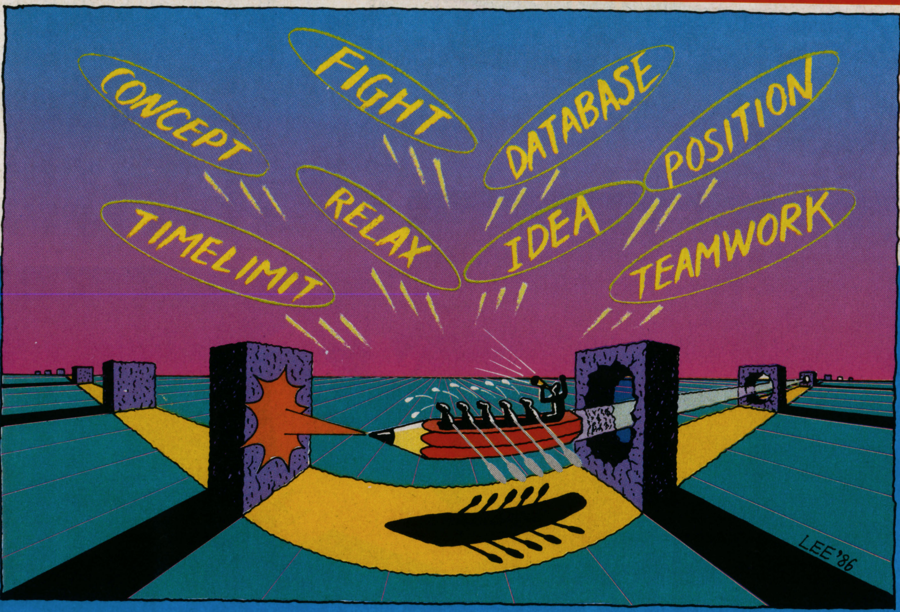
＊

さあ、キミもバトルバードのゲームワールドへ飛び込んでみないか。28〜29ページの3D写真が待ってるゾ。


完成までにはいろいろなキャラクターモデルが考えられるんだ。

のぞき口には左右の視界を分離する偏向フィルターがある。

バトルバードができるまで



３Ｄゲーム開発にはずい分壁があったネ。

3Dの可能性を追求してみた。

さて、この3Dシステムを使ったバトルバードはどのようにして作られたのだろうか。その秘密を探るべく、さっそくBEEP取材班は(株)ナナオのある石川県松任市へ飛んだ。

笑顔で出迎えてくれたのは技術統括マネージャーの河鴇さんとスタッフのみなさん(写真参照)。(株)ナナオというとチョット聞きなれない社名だけど、じつはアイレムとの結びつきは切っても切れない。たとえばスパルタンXやロードランナーはアイレムで企画され、(株)ナナオで製作された代表作だ。そこで、今回の新作「バトルバード」の製作動機を聞いてみた。

「どうしても3Dのフライトシミュレーションゲームを作ろうとしたわけじゃないんです。わたしたちは技術屋集団ですから、ゲームのコンセプトを考える前に3Dシステムに大変興味をひかれましてね。ひと口に3Dシステムといっても再生構造はさまざまなので、従来他社が開発した3Dシステムを参考に補強修正しながら構造を充実させてきました」

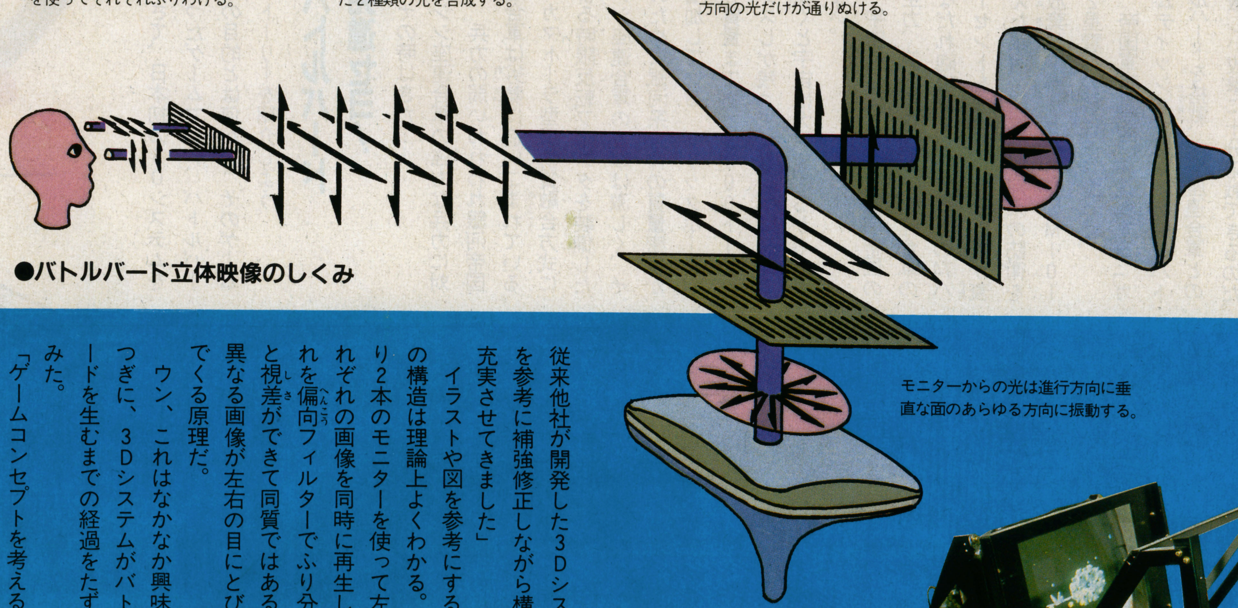
イラストや図を参考にするとその構造は理論上よくわかる。つまり2本のモニターを使って左右それぞれの画像を同時に再生し、それを偏向フィルターでふり分けると視差ができて同質ではあるけど異なる画像が左右の目にとびこんでくる原理だ。

ウン、これはなかなか興味深い。つぎに、3Dシステムがバトルバードを生むまでの経過をたずねてみた。

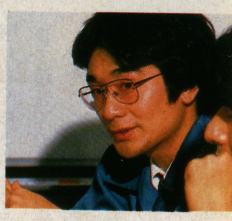
「ゲームコンセプトを考える前にはたしてゲーム性を持たせて無理はないのか不安にかられました。

ゲーム性を高めるとリアルな感覚がなくなり、逆にリアルな感覚を追求するとゲーム性が薄れてしまうんです。立体映像のゲームが本当の意味で定着するには、この2つの要素を高いレベルで満足させることが必要ですね。

つまり、平面型ゼームと違い、キャラクターは空間でスピーディに運動しなければいけない、と同時におもしろみのある内容や構成でなければいけないからです。空間で運動するとひと口にいっても、平面型ゲームとはインプットする情報量や演算システムが違いますからね。たとえば一つのキャラクターの動くパターンは平面型ゲームと比較して約200倍の4000パターンあるんです。まあ、デー

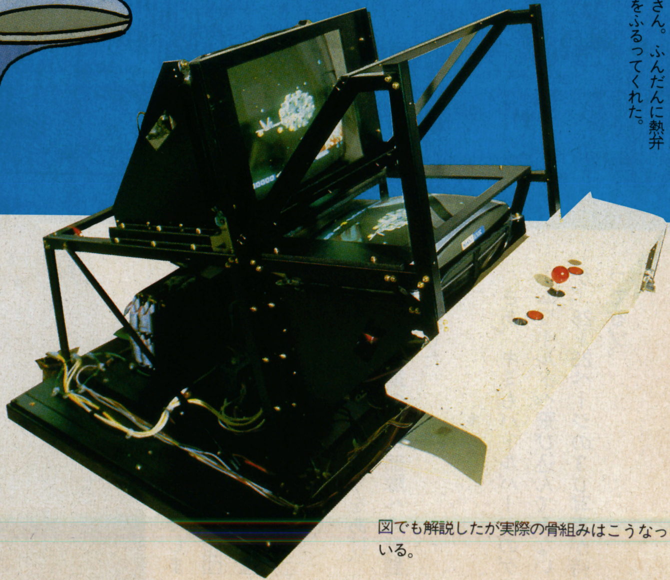


●バトルバード立体映像のしくみ



ハード開発担当の山崎さん。ハードの設計には苦労されたようだ。

ソフト開発担当の水越さん。ふんだんに熱弁をふるってくれた。



図でも解説したが実際の骨組みはこうなっている。

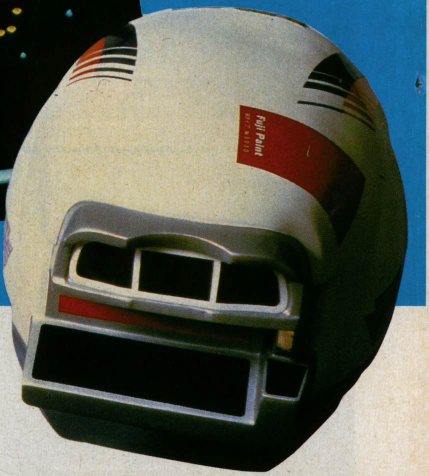
EXCITING VIDEO GAME

スタッフ全員の記念撮影。BEEPを持ってハイッ、チーズ。

タを圧縮し4分の1に削り落としたとしても、約1000パターンあるわけですから苦労しました」とくにバトルバードはフライトシミュレーションであるため、飛行物体の空中戦を再現しなければ迫力がでてこない。そこで画面設定がキーポイントになってくる。

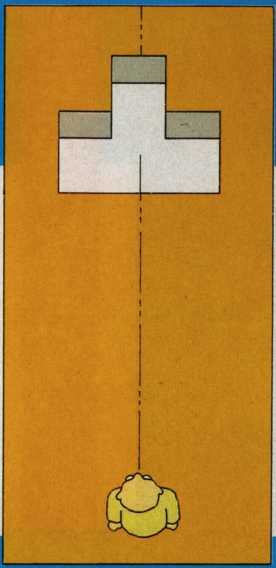
「まず、真上から見た平面スクロールに3D効果を与えるタイプ。または横からのもの。さらに発展させてラジコンタイプのように上下、左右、前後と自由自在に空中を飛びまわるもの。そしてコックピットタイプ。本当は、ラジコン空中戦を再現したかったのですが、3Dにおける距離感がまだ浸透してないことや操作性に難点があったのでコックピットタイプで開発することになりました」。3Dにおける距離感とは、たとえば画面奥で空中戦をする自機は豆粒ほどの大きさで上下左右の運動をすることになり、撃墜されたときに実感にとぼしい。となると、3Dでこそ体験できる迫力やリアルな感じを味わえなくなり、3Dにした意味が薄れてしまう。結局、バトルバードはコックピットタイプでおちついた。

「コックピットタイプといっても2種類あるんです。自機を真後ろから確認するタイプ。もうひとつはコックピットに座って、自機の全体を確認できないタイプ。プレイヤーがコックピットに座ると、かなり本物に近い体験ができますが、その反面敵の弾に当たったときの感覚は鈍くなりますね」。なるほど3Dならではの悩みといったところだ。

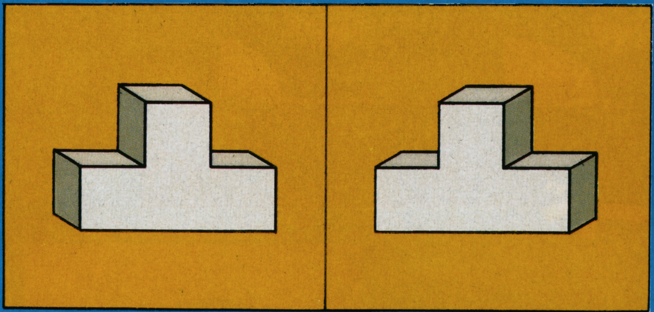


バトルバードきょう体のミニチュア模型。

●物体の凹凸



凹凸のある物体を左右一方ずつの目で別々に見ると、それぞれ少しずつのズレ（視差）が生じる。人間の脳はこのズレた2つの映像から立体的なイメージをつくりだしている。



エッ？ 3Dのホラーゲーム？

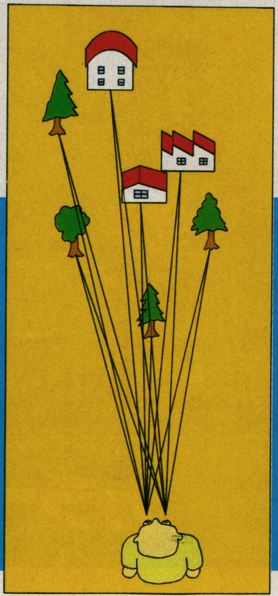
バトルバード完成までの足どりは、だいたいつかめてきた。話しているうちにこんなおもしろい話も聞けた。

「バトルバードは速度や加速度も計算されてるんです。でも、あるとき決まった軌道を通るはずのキャラがモニターから姿を消したままもどってこないんです。驚きましたよ。じつは自分の頭の後ろでグルグル回転していたんです。計算式の誤りではなくて座標軸にぶれが生じたんでしょうね。平面型ゲームではドット単位で動きを割りだすんですが、バトルバードでは何センチ単位で座標（X、Y、Z）軸を使って計算するんです」。こんな苦労話を聞いているとバトルバードは一人歩きをはじめたのかと不気味に思えたりするのだ。

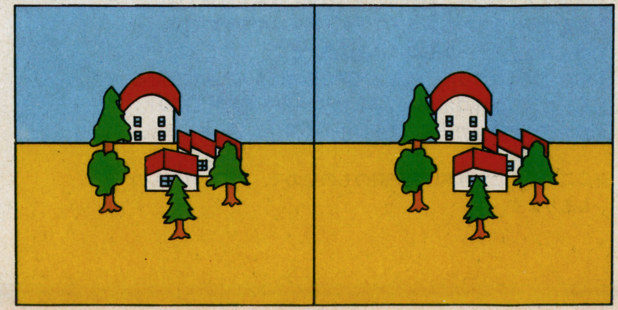
「ハードの面では基本的にのぞきこむタイプなので、偏向フィルターの幅を何センチ離したらいいのか苦労しました。大人と子供では目の幅が違いますから、モニターからの光をレンズの光軸にピタリとおさめるのは不可能に近いんです」。人間工学の側面からもバトルバードは考えられているのだ。

「3Dが本格的に確立すればこんどはゲーム性の多様化です。単なるシューティングゲームではなくて、たとえばお化け屋敷のようなホラーものもできないことはないですね」。3Dでホラーゲームを作ったらさぞかし衝撃的な内容になるに違いない。そんな期待を持って(株)ナナオを後にした。

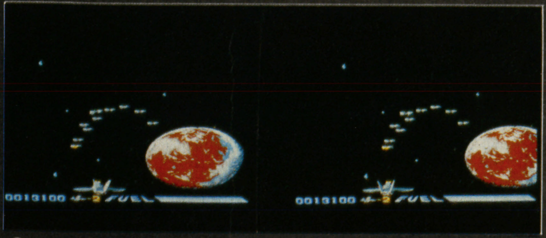
●物体の遠近感

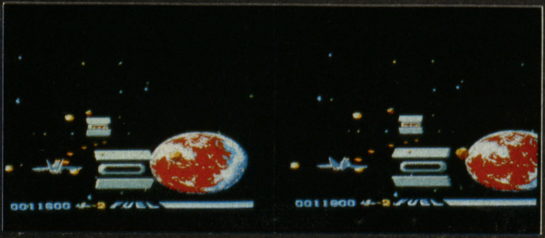


それぞれの物体から左右の目に伸びている1対の直線のなす角度が大きいほど物体は近くに、逆に角度が小さいほど遠くにあると判断される。



バトルバードの3D空間へキミを招待しよう

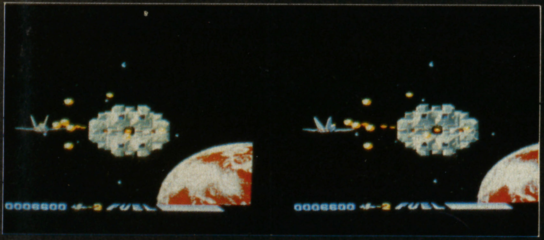

①


②

③

④

⑤


⑥

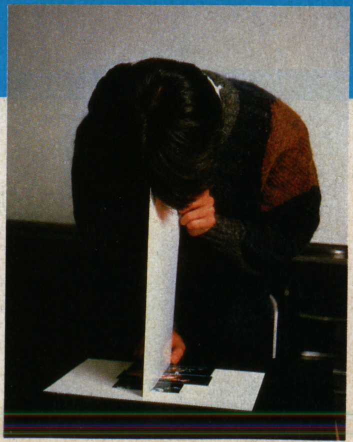
カラーで見るバトルバード

①敏速なタンベル無人戦闘機の編隊攻撃。攻撃力は強くない。
②2基のガベラスからプラズマ弾が。狙いは中央部の窓だ。
③中央のカラーボールを撃つと高得点。さて、その正体は……。
④宇宙サソリロボット。弾を2発撃ち込めばかんたんに倒せる。
⑤バーカス（粉砕ロボット）。開いた口へ弾を2発撃てばOK。
⑥敵の空中要塞との死闘。急所は中央の青いエネルギー炉だ。

※ここで紹介した写真は発売前のものなので、変更されるものもあります。

まず、見ようとする写真以外は柄のない紙などで被いかくす。次に2枚（ひと組）の写真の中央に下敷きや厚紙などを垂直に立て、30センチくらい離してその上からのぞきこむのだ。コツは2枚の写真を見ようと意識せず、遠くの星を見るようにしよう。ただしピントは写真に合わせること。見えないときは目を細めてみよう。中央に立体画像を結ぶはずだ。

※ご注意　この方法で立体映像を見るにはかなりの集中力を要し、眼も疲れます。また、見えやすい人、見えにくい人があるので、見えても見えなくても長時間続けて見るのはさけてください。



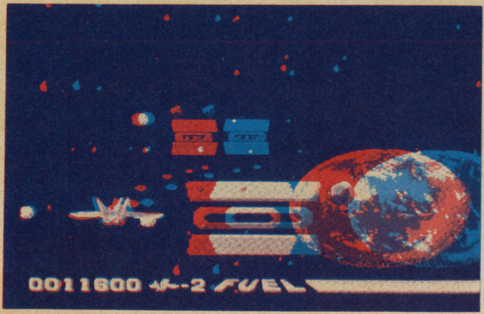
ビープ2月号特別付録

Beep

体験3D GLASSES

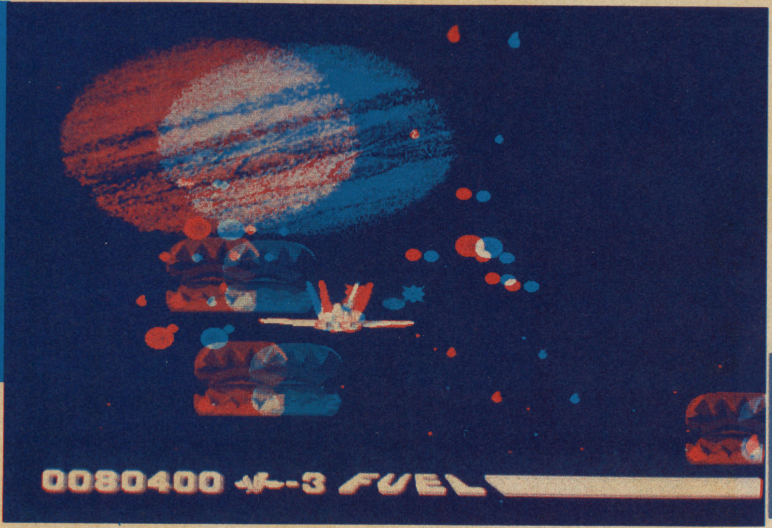
この袋のなかには、バトルバードの
3Dワールドが体験できるフィルム
が入っています。裏側のセロテープ
をはがし、なかのフィルムを同封の
メガネにはってご使用ください。

EXCITING VIDEO GAME



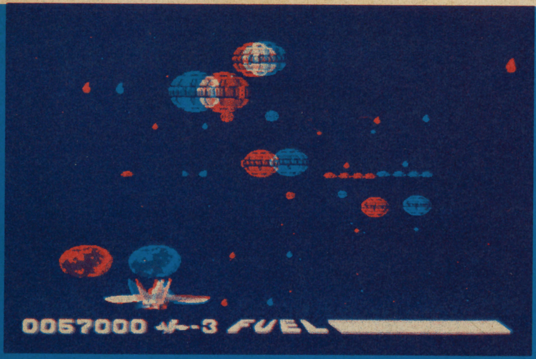
付録のメガネを切り抜いたら、右眼に青、左眼に赤のセロハンをそれぞれ貼り付けよう（左右の色を間違えないように!）。あとはそのメガネでこの写真を見れば、立体感のある映像が味わえる。ついたてはいらないよ。右ページの写真とは違って青赤の2色ではあるけど、だれにでも比較的やさしく見えるので、ぜひ試してみよう。決してメガネをかけたままで外出しないように。

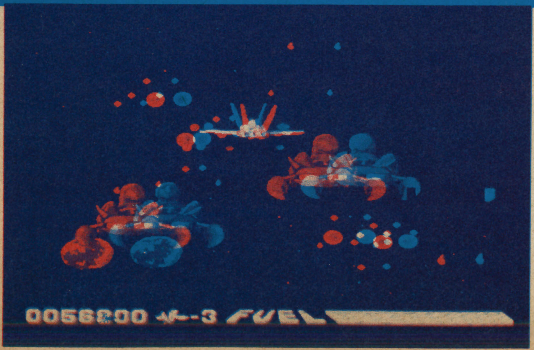
※実物はカラーです。

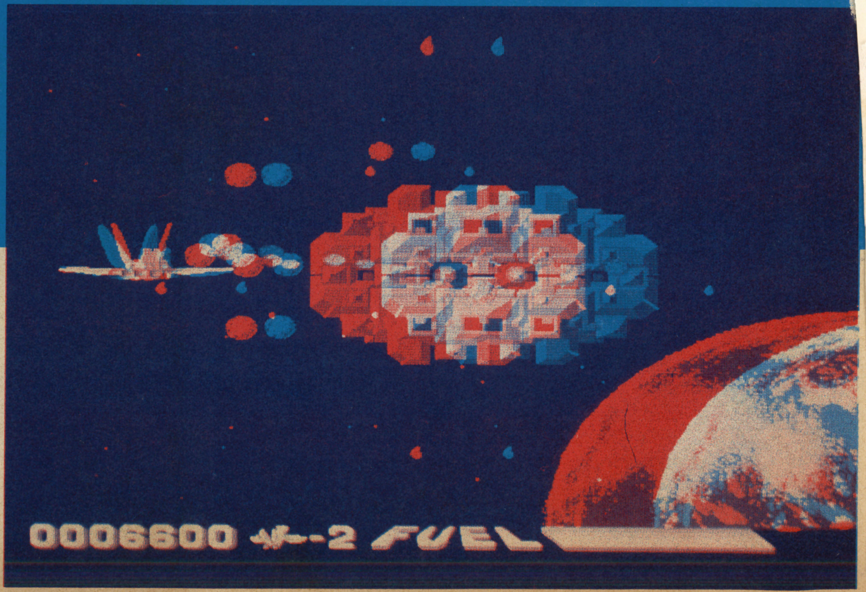


3D MANTON

メガネで見るバトルバード

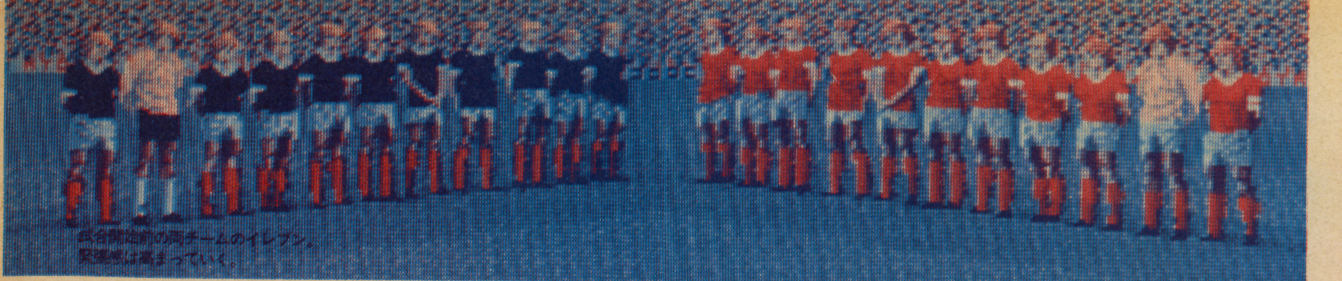






テーカンワールドカップ

テーカン●文／桜井博道


試合開始前の両チームのイレブン。緊張感は高まっていく。

4年に1度、サッカー実力世界一を競いあうワールドカップ。その興奮がゲームセンターに来襲した。抜群の操作性を持ったトラックボールを操作して、キミのチームを世界一へ導こう。

ボクが「ワールドカップ」と出会ったのはたまたまゲームセンターの前を通りかかったある日のこと。なにやら中で人だかりができている。近づいてみるとギーギー、ギャーギャーと奇声をあげて盛り上がっている。観戦していると、なるほど奇声をあげるのもうなずけた。プレイヤーをトラックボールでコントロールするサッカーゲームなんだ。ボクは終わるのを待って実際にプレイすることにした。

操作はトラックボールとボタン

コインを入れると、いかにも価値がありそうなワールドカップのトロフィーがデモ画面に登場する。これは試合前の雰囲気を高めるのに絶好だ。ボクはそのときたまたま一人でプレイしたけど、スポーツゲーム、とくにサッカーなんかは友達とワイワイ、ガヤガヤと2プレイヤーで戦うと盛り上がるね。てなわけで、ボクは対コンピュータチームと対戦することにした。

試合を始める前にかんたんな操作を説明しておかないとね。まず、自分のチームの選手はフロントパネルに組み込んであるトラックボールを素手でまわして操作する。つまり、レバー操作の不自由さ(たとえば4方向レバーや8方向レバーだと選手を自由に動かそうにも多少無理が生じる）を感じなくてすむ。前後左右と360度方向の運動性を可能にするトラックボールをぜひ体験してほしい。ボールを持った自分のチームの選手を速いドリブルで敵ゴールへ攻め込ませる場合、ひたすらトラックボールをまわしまくる。たとえまわりにギャラリーがいても、恥ずかしがってトラックボールをまわす手を緩めてはいけない。たちまち敵に追いつかれてボールをカットされるのがおちだ。

次に、ボタン操作。これはキックボタンで、パス、センタリング、それにシュートなど、その場その場に適応した機能を発揮する。とくにダイレクトプレイ（写真と解説参照）はマスターしてほしい。これはトラックボールとボタン操作との絶妙なコンビネーションでなせる技なのだ。マスターすれば攻撃に幅がでるだけでなく、得点力はグ～ッとアップする。

こんなところが基本的な操作機能なんだけど、気になるのは対戦相手。友達と2プレイヤーで楽しむのなら気にしなくてもいいけど、コンピュータ相手の対戦では相手チームの特徴を知っておく必要がある。

敵のディフェンスをロングパスでぬいてシュート！ 決まって得意満面。おもわずバンザイ。

ワールドカップを制するチームだけが握る大トロフィー。

世界の強豪7チームが勢揃い

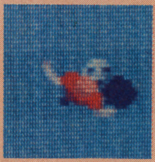
対戦チームは（対コンピュータ

反射神経もさることながら、体力も要求されるんだ。

EXCITING VIDEO GAME

SOCCER 攻略マニュアル

トラップとキックの種類


トラップ

ボレー

ボレー

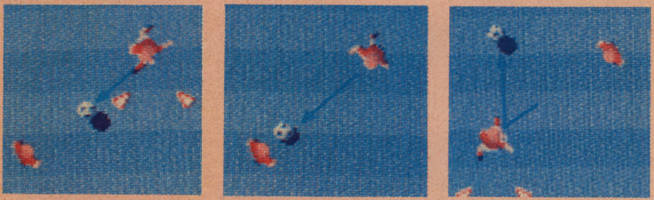
ヘディング

味方のパスを的確かつ正確に自分の足元に落とすトラップ。さらにキックの種類あれこれをあげておいた。オーバーヘッドキックはサッカープレイヤーにとって美技とされている。ぜひ参考にしてほしい。

オーバーヘッド

オーバーヘッド

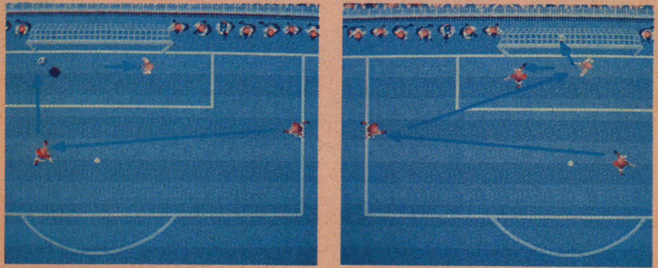
ダイレクトプレイ



パスを受けるときはトラップのように胸や足でボールの動きを止めてドリブルに移る攻撃がノーマルだ。しかしトラップは、敵ゴール前などの混戦状態でボールを取られやすく危険なので、ダイレクトプレイをマスターしよう。写真を参照してもらいたい。

味方にパスしたら、パスを受ける前からキックボタンを押し、トラックボールをまわす。すると受けた瞬間にトラップを省略して直接蹴(け)ることができる。いわゆる速攻だ。それに、パスの高さによってプレイヤーはキックを使いわける。たとえば、ゴロでダイレクトキック、胸の高さでボレーキック、頭より高いとジャンプしてヘディングだ。そしてきわめつけのオーバーヘッドキック！　パスを受けるプレイヤーが向いている方向と正反対にトラックボールをまわしながら頭より高いボールを受ける。チャレンジしてみよう。

センタリングシュート



敵ゴールのサイドまでボールを運んでゴール前に蹴り込み、キーパーのスキを突いてシュート。右の写真のように機に応じてワンクッション入れるのもテクニックだ。とにかくダイレクトプレイをフル回転させよう。

の場合）全部で7チームだ。

①スコットランド
ショートパスから左右に展開するオープン攻撃が得意なオーソドックスなタイプ。巧者揃(こうしゃぞろ)いで試合の運びはうまいけど、スピード攻撃に弱い。

②イングランド
サッカーのメッカ、イングランドはややテクニックに見劣(みおと)りがする。攻め込まれると弱いけど、ロングキックを多用、激しいサッカーを展開する。また、シュート力はすばらしく、ゴール前では要注意！

③ブラジル
あのサッカーの王様ペレを生んだブラジルは、個人プレイをチームプレイの要素として、キーパーやディフェンスの弱点を並はずれた攻撃力でカバーする。どんな難しい局面でも神がかり的な個人技やパスで突破する。中でも黄金の3人と呼ばれるミッドフィルターたちは中盤を支配して、バラエティに富んだ攻撃を仕掛(しか)けてくる。

④イタリア
守備の固い、カウンターアタックタイプのチームだ。イタリア独自の伝統的守備（カテナチオ）

手前の黒いボールの凸がトラックボール。

さて、いよいよキックオフ(試合開始)だ。

を基礎にした逆襲が得意。とくに、サイドバックの攻め上がりに注意すること。

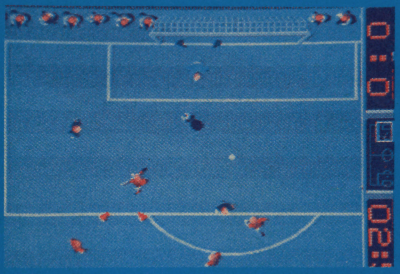
⑤フランス
ショートパスを駆使する芸術的なサッカーを見せる粋なチームだ。密集的な守備が得意で、ボールを持った敵を囲んでボールを奪取する戦略が得意だ。

⑥ウルグアイ
ワールドカップの古豪。その伝統的な強さは、ずば抜けたドリブル力にある。スピーディーで直線的なドリブルは突破力がある。

⑦西ドイツ
スピードを主体とした一糸乱れぬチームプレイが特徴。これはひとえにチーム全員の闘志をひとつに盛り上げる鉄のモラルに支えられている。

各チームによって攻撃パターンや攻撃力、それにディフェンス(守備)フォーメーションまで違う。だけど慣れてしまえば、それにうまく対応する攻撃や守備で応戦することができる。たとえば、ショートパスから左右にオープン攻撃が得意なスコットランドには、相手のパス攻撃がスタートしたらボールにもっとも近いプレイヤーに操作を移してやるのがコツだ。油断して攻め込まれる危険は少ないし、逆に敵のパスをカットしやすくなるので攻撃サイドのチャンスが増えて得点力がアップするかもしれない。

とにかく敵の攻撃パターンを逆手に取って応戦するのがワールドカップへの近道となる。とりあえず、ボクが強豪ブラジルと対戦したときのことを話そう。



キミのチームのマスコット。なかなかイカシてるね。

ノーマークでシュート！ だけどキーパーの真正面。

さすがブラジルの速攻

キックオフのホイッスルで試合開始！ ブラジルチームは守備とキーパーに弱点があるので、開始早々、あまりパスワークを使わないで、直線的なドリブルで敵陣内へ入り込む作戦にした。

なるほど敵のディフェンスの壁は薄く、フェイント(写真と解説参照)でなんなくかわせる。だけど、後を追ってくる選手の足が速くて、すぐに追いつかれてしまう。歯をくいしばって、額に青筋を立てながらトラックボールをまわしてちょうどいいぐらい。相手のスピードとはり合わないで、フェイントをかけながら前進するのが得策だ。

㊟トラックボールはひじから上を動かさないで前へ押し出すようにまわすのがコツ。小刻みにまわすよりも、トラックボールの慣性を利用して、一定のテンポでまわすほうが速く走れる。

ディフェンスを苦もなくかわしてコーナーからのセンタリングシュート(写真と解説参照)。ゴール前がガラ空きならドリブルシュート(写真と解説参照)で十分だ。自分の選手がボールを持っていればブラジルチームはあまり強さを感じないけど、ひとたびボールを奪われると手がつけられない。個人技と絶妙のパスワークでたちまち攻め込まれる。

あとはキーパーの腕しだい(画面上に自軍のキーパーが映ると、トラックボールの操作はキーパー操作となる)。結局、経験不足のボクはブラジルチームに完敗、このウサを晴らそうと翌日、友達を誘ってワールドカップ再挑戦となった。

ついにでた神技バナナシュート

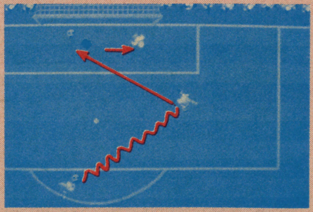
ボクと友達は目の前のトラックボール式サッカーゲームにやや興奮気味。コインを入れる前からさっそくトラックボールをまわす練習をしている。気合十分だ。ただ、ボクが昨日コンピュータ相手に試合をして、ワールドカップを研究したことをヤツは知らない、エヘヘッ。

キックオフで試合開始。のっけからヤツは左ウイングへロングパス。そこからドリブルで斜めに切り込み、ゴール前でアキュートシュート(写真と解説参照)だ！ エエ〰〰〰〰ッ！ な、なんだあの慣れた手つきは！ どうやらヤツはワールドカップは初めてじゃないらしい。ボクはヤツの速攻についていけずに早々と1点を失った。

よし、それならばとボクはフェイントで相手のディフェンスをかわし、小さめのパスワークでボールをつないだ。サイドライン近くでもみ合ってるうちにボールは外へ。ヨシ、ボクのスローインだ。

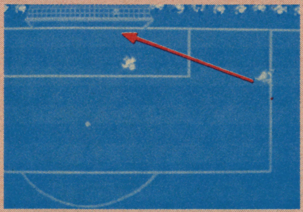
SOCCER

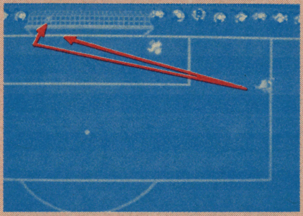
ドリブルシュート



敵ゴールへドリブルで斜めに攻める。敵キーパーを十分こちらに引きつけて、スキを突いてシュート。ポストぎりぎりを狙うのがコツ。

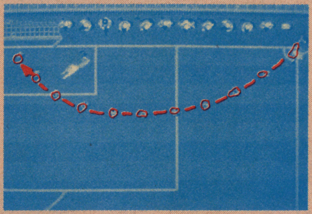
アキュートシュート





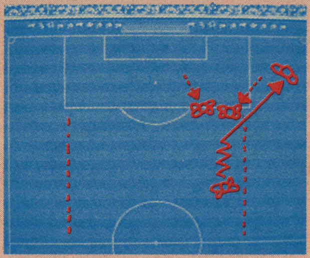
キーパーが前に出ているときにゴールライン際から鋭角シュート。センタリングシュートとの組み合わせで攻撃に幅をだそう。

バナナシュート



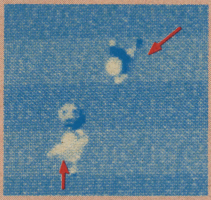
残念ながらテクニックは教えられない。でもコーナーキックから直接ゴールを狙えるなんてタマランゼ。テクニックはキミなりに考えてみよう。

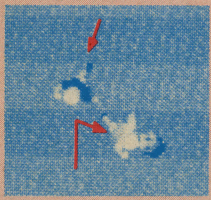
パス

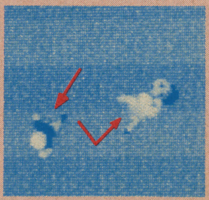


写真を見るとわかるように基本的なパスプレイとは相手を十分にひきつけて、味方の位置を確かめながらやる。パスをひとつひとつつないでいくのが基本攻撃だ。

フェイント

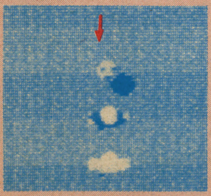


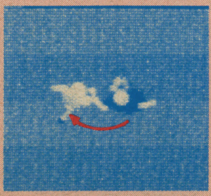


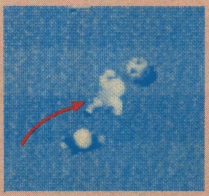


ドリブルで敵をかわすにはフェイントが有効だ。素早く後退、すぐに方向転換。走るスピードに緩急をつけながらやってみよう。敵をかわしたときは快感だ！

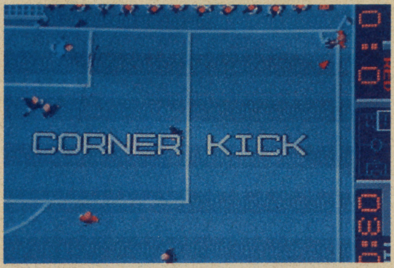
ディフェンス







敵のパスをカットしよう。トラップした瞬間に敵よりはやくまわり込んでボールを奪うのがコツだ。



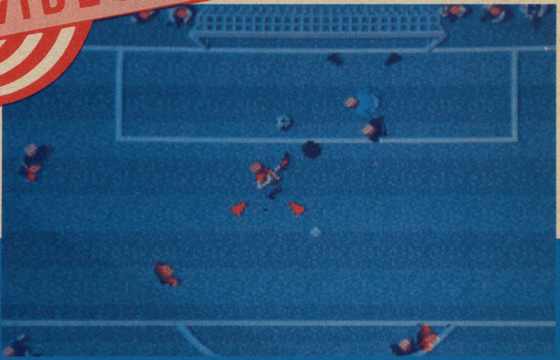
センタリングかバナナシュートか？　楽しさふくらむコーナーキック。

ゴール前でドリブルをうまくカットされたけど、すぐさまボクも相手ドリブルをカット。しびれを切らしたヤツはボクのドリブルを強烈にキック。ボールはヤツにあたってラインを割った。コーナーキックだ。しめしめ、ダイレクトプレイで1点もぎ取るチャンス。慎重に手元のトラックボールの方向を確認してコーナーキックをあげた。うまい具合に高めのボール、ゴール前でヘディングシュート！ヤッタゼー点奪取。互角の勝負だ。

なんやかんやで攻防は続き、終了20秒前にヤツのコーナーキックになった。ボクはダイレクトプレイを警戒してゴールキーパーに神経を集中した。ところが、ヤツのコーナーキックはゆるやかな曲線を描いてそのままゴールへスッポリ。これが神技〝バナナシュート（写真参照）〟なのか!?　試合はボクの完敗。あれ以来、バナナシュートの技をヤツに聞いてるんだけど教えてくれない。ケチ……。

EXCITING VIDEO GAME

これはうまくキーパーの逆を突いた。ナイスシュート。このハデな文字がうれしい。



EXCITING VIDEO GAME

ゲーマー座談会

ビデオゲームのことならまかしとけ！　いずれも腕に自慢のゲーマーが、ビデオゲームの魅力を語りつくす。

ビデオゲームはどこへ行く!?

ビデオゲームにはファミコンにないおもしろさを追求してほしい

芋吉　今日は、いつもBEEPでビデオゲームの原稿を書いてもらっているみんなに、ビデオゲームのおもしろさについて話し合ってもらおうと思って集まってもらったんです。

で、ビデオゲームのおもしろさといっても、どこから話していいかわからないので、まずボクから口火を切らしてもらいます。

最近、ファミコンにビデオゲームがどんどん移植されてるね。でも、ファミコンになって成功した場合もあれば、逆につまらなくなったなんて声も聞くんだけど……。たとえば、〝ドルアーガ〟なんてどう？

龍仙　あれはファミコンにして成功したほうじゃない？　ゲームセンターで100円入れて宝を探すより、家庭でお金を気にせずにやったほうがいいもの。

X君　ボクもそう思うね。でも、あれは宝探しだけのゲーム。ボクは、ビデオゲームとしては認めたくない!!（ウォーの声あがる）それに、ゲームはやっぱり気分のスカッとするものでなくちゃね。

芋吉　X君の認めるビデオゲームってのはどんなゲーム？

X君　思うに、ビデオゲームというのは、ファミコンに入りきらないくらいの豊富なデータ量がなくちゃダメだし、グラフィックもファミコンでは追いつけないものじゃないとね。そういう線は最低でも越えなきゃ。そういう意味で、今年出たゲームで及第点をあげられるのは、一部には批判もあるけど魔界村ぐらいかな。あとは、平凡なシューティングゲーム。テラクレスタなんかは最低線はいってるね。

芋吉　ボクは、そのゲームがファミコンでできるからといって、ビデオゲームではダメだとは思わない。たとえば、ギャラガなんてファミコンでてでてるけど、ビデオゲームでもおもしろいし、疲れているときにやると、スカッとして元気がでるくらい。

X君　ボクもギャラガはよかったけど、今、ファミコンのソフトがふえちゃって、質がよくなくても（メーカーが）出しちゃうってとこがあるでしょ。

芋吉　それは逆にいえば、ファミコンが出てきて、プレイヤーの目が肥えてきたってこともあるんじゃない？

X君　いや、それはどうかな。今ゲームセンターに行っても、みんなほとんどゲームをやってないしね。すぐファミコンになるんじゃないかって。メーカーもファミコンで出せば売れるから、ファミコンのほうに目がいってビデオゲームのほうがおろそかになる。だから、ビデオゲームでなかなかおもしろいゲームが出なくなってるんだ。

それと、ファミコンに移植してもビデオゲームと全然ちがうものってあるでしょ。ファミコンでやると、はるかにつまらなくなったりして……。

NANI-SORE　それは、移植

戦いすんで日がくれて

のしかたにもよるんじゃない?レッキングクルーなんて成功した例だし。

X君 やっぱり、ファミコンに向いているゲームと、ビデオゲームに向いているゲームってあると思うね。

芋吉 ゲームセンターには、ビデオゲームに向いたゲームだけあればいいと……。

X君 そう、プレイヤーはそういうものしか求めていないんですよ。

ネタがつきてるなんて企画者の逃げじゃないの?

芋吉 そういう意味では、ハング・オンとか、スペース・ハリアーなどは、筐体(マシン)自体を動かして楽しむゲームだけど、ああいうのは新しいビデオゲームの方向じゃないかと思うんだけど……。

X君 まあ、ファミコンじゃできないよね。ボクなんかあまりファミコンが好きじゃないからヘンケンかもしれないけど、ファミコンというのは、ゲームセンターにこれない小・中学生がかわりに楽しむもんだと思ってる。まあ、ファミコンが好きな人はちがう意見があると思うけど。

BAMBOO やっぱり、ファミコンはお金がかからないから。

X君 でもね、5000円出してソフトを買うより、50回ゲームセンターでやったほうがおもしろくて楽しめるってこともあるんだよね。アクションゲームだと、カートリッジ分のお金を使わないまま終わるってこともあるしね。

　かといって、ロードランナーとか、レッキングクルーとか、考えてやるゲームなんかは、ゲームセンターでやるとお金がかかっちゃうからファミコンのほうがいい。パズルを解くんだったら、ファミコンとかパソコンゲームがむいてるよ。

　ビデオゲームはなんたってアクション(笑)。今はあまりにもパズル化しすぎてる。

芋吉 理想のビデオゲームというのは、オリジナリティがあって、グラフィックがよくて、奥の深いゲームなんだろうけど、最近なかなかないでしょ。どうなんだろ、ネタがつきてるのかなあ。

X君 ネタがつきているっていうのは、企画者の逃げじゃない? あれだけ広い世界なんだからね。その中で勝手に作れるわけでしょう?

芋吉 でも、実現可能かどうかっていうことはあるよネ。

X君 スペース・ハリアーにしたって、3Dを対象にしてあれだけできるんだよ。コナミのバブルシステムだって、あんだけできちゃう。ハードがあってソフトを作ってもあれだけいいものができるんだから、ソフトがあってハードを作れるんだったら、もっといいゲームができなきゃおかしいよ。まだまだできるはずだと思うね。

ハイスコアを狙うときと純粋にゲームを楽しむときとはちがうんだ

芋吉 聞くところによると、今日集まったのはゲーム歴10ナン年というツワモノばっかりらしいけど、いったいなんでゲームをやるの?

　ぼくなんかの場合だと、ゲームをやると元気がでる!!(笑)ゲームをまったくやらないと死んじゃう!

X君 ゲームの内容を純粋に楽しむんだよ、ゲームってそういうものじゃない? ゲームのおもしろい展開にひかれてということだよね。ハイスコアを追求するのが目的のときは、もう内容を楽しむなんてもんじゃないよね。まあそうやって自己顕示欲を満足させるというのも、ひとつの楽しみ方かもしれないけど……。

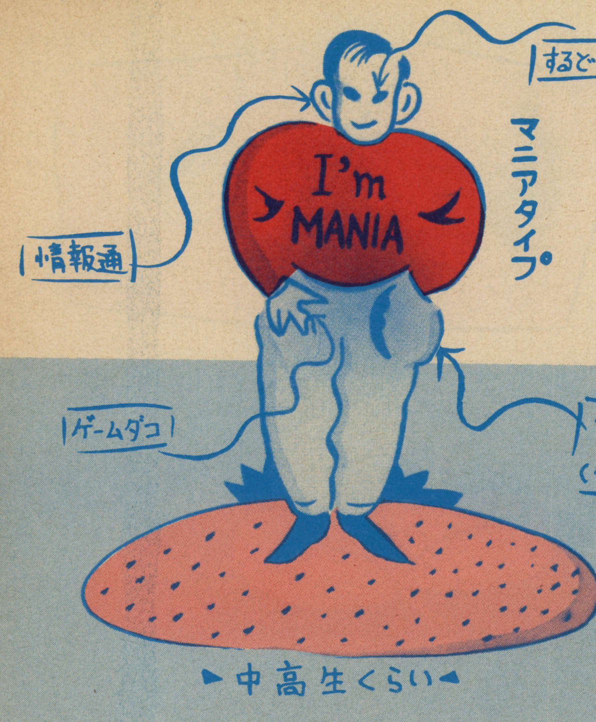
NANISORE ボクの場合は、先をみてみたいという好奇心かな、自分で予測しながらね。

NIN ストレス解消ということもあると思うよ。カウンターストップとまではいかないけれど、ひと区切りのところまではやってみたいという……。

　ハイスコアを狙うときとストレス解消にやるときとでは、ゲームのやり方がちがってきますよね。ハイスコアを狙うときは、とにかく安全に得点を稼ぐことですよね。ストレス解消に遊ぶときは、おもしろければいいということで冒険もするし。ガン・スモークなんかでいえば、ハイスコア狙うときは、とにかくよく画面を見てぜったい死ねない(笑)。遊ぶときはそれほど気にしないで、異常なことをするもんだから、バグなんか出るんですよね。

芋吉 同じビデオゲームをするのでも、人それぞれだし、そのときどきに応じていろいろな楽しみ方があるね。

NANISORE 自分で攻略したゲームを、まだやりはじめの人



が後ろで見ているときなんか、テクニックや秘訣を〝こうやるんだよ〟みたいに教えてあげる、これがまた快感なんだよね。

（一同　ソーの声）

X君　その味をしめたら、やめられませんよ。

BAMBOO　ボクなんか、ドルアーガで、わざと24階でてんびんをとらないでやめるんです。後ろの子が継続プレイができると思って始めると、26階で困ると……。

（サイアク、インケーンの声）

NANI-SORE　こづかいが少ないときは真剣になりますね。長く続けないといけないから（笑）死ねないよね。ところが、ゲームによっては避けられない死ってのがあるでしょ。ほんとうにアタマにくるんだよね。

BAMBOO　このあいだ、ぼくの友達でゲームの席でナイフ片手に死んだ人がいました（笑）。

NANI-SORE　終わりのあるゲームが好きですね。一瞬に燃えつきられるから、充実感がある（待ってました!! の声あり）。エグゼド・エグゼスとか1942なんか、終わりまでボタンをたたき続けてクタクタになって、ゲーム終わると、その場に倒れるほどやったときって充実感あるんだよね。逆にいつまでもクダクダ続いているゲームっていうのは疲れちゃう。

N-N　ゲームの内容にもよるね。戦闘ゲームなんかだと、終わるまでの時間も問題になってきますし。お金を投じて、ほんの2、3分で終わったなんていうと、やる気がしなくなっちゃうし。エグゼド・エグゼスや1942は、かなり長時間遊べますね。

マニアと一般のプレイヤーはどこが違う?

担当　マニアっていうのは、一般のゲーマーとどこが違うのかな?

X君　慣れですよ。

芋吉　ゲームずれしてるの。

NANI-SORE　金まわりのよさがちょっとちがうんじゃないですか。人によって、きちがいみたいに金をつぎこむ人がいるんですよね、神保町とか高田馬場あたりの大学生だと思うんですけど。

それとマニアっていうのは情報のまわりが早いですね。おたがいに得意なゲームのテクニックを教えあったりしますしね。

芋吉　下地っていうか、反射神経もある?

NANI-SORE　敵の動きをよく見る観察力とか集中力、アルゴリズムを見抜く力とか。

N-N　制作者の意図をよく読めるというか、パターン化できるってことかな。また逆に、その意表をついてちがうのがでてくれば、それもまたおもしろみにつながるわけでね。

NANI-SORE　制作者との知恵比べなんですね。むこうの意図をつかむことね。

いずれビデオゲームはゲームセンターを飛び出すか?

芋吉　今後、どんなゲームが出たらおもしろいと思う?

N-N　グラフィックがきれいで、バックミュージックもよくて、とにかくメモリが多くてあきないのがいいですね。まあ、ハードは今のボタンとレバーで満足しているんですけど、内容を長くして、だれない程度に。意表をついた展開というのがほしいですね。

芋吉　アミューズメントの宿命として、ユーザーの望みはどんどん拡大していってるんですよね。あの機能もつけて、この機能もつけてってね。現在は、それに制作のほうが追いついていけない状況にきてると思うね。

BAMBOO　ゲームメーカーだって、最近停滞気味だって思ってるでしょ。だから、来年あたりから変わると思うよ（ホントウ?の声）。

ボクが考えてるのは、自分がロボットになれるゲーム。個室みたいなところに入ってやる3D的なもの。自分がパンチすればやっつけられるとか……。

NANI-SORE　やられたときはどうなっちゃうのさ（笑）。

芋吉　心臓病の方はご遠慮くださいとか、いっちゃうわけ（笑）。

NANI-SORE　ボタンとレバーを使ったテーブルタイプは、もう限界なんじゃない?　これからはコックピットタイプになっていくと思うな。

芋吉　そう、いずれビデオゲームはゲームセンターから飛び出すね。

NANI-SORE　スペース・ハリアー、あとアイレムの、も立体に見えるバトルバードですか。ああいうふうに、こちらの体も動いて相手を倒すような真実味のあるゲームが出てくるんじゃない?　ただし、やりすぎたらどうなるかなとは思うけど。

戦闘ゲームで、昔はインベーダーを倒すってのが一般的だったのが、最近は人間が人間を倒すっていうパターンになってきてるでしょ。ボクは、はっきりいって好きじゃない。もちろん、やりますけどね（一同、笑）。〝戦場の狼〟はまだ甘いけれど、だんだんヤバくなっていきそうで……。

芋吉　そうだ。マルチプレイヤーゲームなんてどう?　たとえば、

AMショーでスーパーデッドヒートをやっていたら、妙にライバル意識がわいてきたりして……。

NANI-SORE　友達意識が出たらいいですけど、目の前に不良がいるのに気がつかないでいきなりはじきとばしたら(爆笑)、後で表出てなぐられますよ。

芋吉　さっきからボクはリアリティ、リアリティといってるけど、実体験に見まごうばかりのゲームってできないかな。むこうのマシンも知性を持っているような……。

X君　それはアブナイ。危険な思想ですよ(笑)。

芋吉　そうかな。たとえば、ホログラフなんかで友達のキャラクターを設定して、友情が芽生えて、その友達が殺された。その復讐に燃えて云々とか。

龍仙　それはもう、ゲームじゃない、ゲームじゃない(笑)。ゲームってやっぱり芝居じゃない!?

芋吉　いや、だから自分が主役になってやる芝居だよ。ゲームってそうでしょ。必ずしもクラクならなくたっていいわけだしさ(笑)。成り上がっていく話だっていいんだもの。

ホログラフィーゲーム

お金を入れてすわってやるパターンが変わればゲームも変わる

龍仙　ボクは、そんなにグラフィックがきれいだとか、リアリティがあるとか追求しなくたっていいんじゃないかと思うな。だれか、『ウォーゲーム』って映画見ました？　あれ、結局最後はコンピュータに三目並べやらせて、戦争は無益なんだよと教えましたよね。みんなの話をきいていると、グラフィックやリアリティを求めるあまり、素朴なおもしろさを忘れちゃってるんじゃないですか。

芋吉　でも、人間の楽しさに対する欲望ってキリがないよね。そのキリがないのについていかなければならないから、今のゲームメーカーって苦労してるんだよね。

X君　技術・ハードは進歩するだろうけど、内容的にはそう変わらないんじゃないかなあ。

芋吉　でも、このままの流れだとビデオゲームも先細りになっていくんじゃない？　ボクはおおいに心配なんだけどね。

龍仙　新陳代謝で、小さい子がいるかぎりだいじょうぶだよ。

芋吉　今の発想を変えて、まったく新しい流れのゲームが出てこないとダメなんじゃないかな。

たとえば、ゲームをキワメル、キワメナイなんていうのがない、人によって無数の結末が出てくるとかいうのはどう？

NANI-SORE　マルチエンディング！

龍仙　ゲームの点数性をなくしちゃえばどう？

芋吉　そうそう、点数がなくてやっているだけというの。だから、始まりも終わりもない。

BAMBOO　つまらなくないかな？

NANI-SORE　それが人生なの(一同大ウケ)。

SHOTAN　でも、それはビデオゲームでは不可能じゃない。お金を入れて始まるゲームなわけでしょ。結末がないと、ビデオゲームって成立しないんじゃない？　結末があるっていうのは、プレイ時間との比較対照があるってことだからね。

芋吉　100円を入れてやるという構造自体が変わればいいわけじゃない。

SHOTAN　これは、あるゲームメーカーの人がいっていたんだけど、コインを入れるかわりにテレフォンカードみたいなカードを入れてやる形にしたらいいんじゃない。カードには、その人のハイスコアなんかも記録されていて、次にやるときは、その人のレベルから始められるようにできるの。

芋吉　それはおもしろいね。とにかく、今のお金を入れてすわってやるというパターンが変われば、ゲームの内容もずいぶん変わると思うけどね。

窮極のゲームは人生ゲームかな？

ビデオゲーム㊙ハイテク術

ハイスコアを書き変えるのは、ゲームプレイヤーのひとつのたのしみ。でも、どうせ書き変えるなら、カッコ良く華麗にハイテクニックを決めてみたいもの。そんな目立ちたがり屋ゲームフリークに、とっておきのハイテクを授けよう。ここで紹介したテクをマスターすれば、キミはもうゲームセンターのヒーロー間違いなしだ！

この技で、キミもゲーセンのヒーローになれる!!

EXCITING VIDEO GAME

『魔界村』のヨロイと弥七

『魔界村』では、ある場所を通るとつぼが落ちてきてヨロイや弥七が出現する。これはプレイヤーに有利になるので、出現地点をおぼえておこう。

ステージ1のレッドアリーマーのいる墓石の前でジャンプするとヨロイ、また森のグリーンモンスターの20センチメートルほど前でジャンプすると弥七が出現する。

ステージ2はアオモロコシの上でヨロイが出現。ステージ3では坂道になったところで右に進まずハシゴを2段上がったところと、ガケから飛び降りるところでヨロイが、ガケ下のくぼみで弥七が出現する。

またステージ6でも、普通に行けばヨロイが出現する。

『魔界村』のスクロールアウト

『魔界村』の必殺技にスクロールアウトというのがある。これはステージ3や6でレッドアリーマーなどをかわすのに使う技で、敵を画面外に出して逃げていると敵がいなくなってしまうというもの。この技を応用すれば、ステージ4のドラゴンを戦わずにクリアすることができる。コツとしては、最後の炎より少し行ったところまで来て、今来た道をもどればOK。

『バラデューク』の隠れキャラ

『バラデューク』には各ステージに1つ、特定の敵を撃つと出現する隠れキャラがあるが、このほかに、普通は救出しなければいけないパケットを10匹撃つと1万点、さらにもう10匹撃つと2万点の隠れキャラが出現する。しかしパケットを撃つとシールドが増えないので注意が必要。

『ASO』の20万点ボーナス

SNKのニューゲーム『ASO』は、下に表示されているアーマーを8種類全部そろえると20万点のボーナスが入る。アーマーをそろえようと思ったらアーマーの使用はできない。要塞を倒すときにはかなりきついから、自分なりのパターンを作って攻略しよう。

『TANK』の高得点方法

『TANK』は地雷をふむと死んでしまうが、このときどういうわけか1万点入るのだ。1万点入ったって死んでしまったのではしようがないけど、「S」を3つ取って無敵になっているときならだいじょうぶ。地雷をふんでも死ぬことがなく、しかも1万点は入る。無敵になったら、地雷と地雷を持った青兵士をふみまくろう！

『フェアリーランドストーリー』の隠れメッセージ

これはカンタン。ゲーム終了後にボタンを押し続けよう。すると「出演」と表示され、登場キャラクターが出現したりスタッフ名のデモが見られるよ。

『フェアリーランドストーリー』のアイテムのパターン

このゲームのアイテムは全部で15種類あり、何が出現するかはランダムに決まるように思われるけど、じつは法則のようなものがあるのだ。

あまりくわしい説明はできないんだが、アイテムの登場するときの自分の経験値（現在のラウンドの数とプレイヤーの上手さ）と残りの敵によって違うんだ。

たとえばスタートしてから30ラウンドほどノーミスでいくと、敵の数が1匹のときはブック・オブ・ライフ、2～4匹のときはミスティカルフェザー、5匹以上だとブック・オブ・デスが出現しなくなる、といった具合。

『女三四郎』の隠れボーナス

『女三四郎』には隠れボーナスが

いろいろとあるので、いくつか紹介してみよう。
スタート時のデモで木の裏で着がえるシーンがあるが、このときボタンをずっとたたいているとボーナス点が入る。
また道場で逃げていく敵をけとばすと、やはりボーナスが入る。

『ツインビー』の要塞点かせぎ

『ツインビー』というゲームは要塞が強く、かなりむずかしいのだが、この要塞はバリアを使ってかんたんに破壊できる場合がある。
とくにステージ5の要塞は、下に来たときにバリアを当てると消えてしまい、しばらくの間空軍で点をかせぐことができる。

『フラッシュギャル』の技

『フラッシュギャル』は、ときどき出現する黄色の七面鳥らしきものを倒すとピストルが出現し、以後の面を楽に消すことができる。また、ボスなどの強敵は、出現と同時に攻撃して画面の外に出せば楽に倒せるぞ。
それからヘリコプター面のとき、最後の山の頂上を通過すると、緑のサルが出て1万点入るよ。

EXCITING VIDEO GAME

『チョップリフター』5万点ボーナス

『チョップリフター』は、味方を1人も殺さないで1面消すと5万点ボーナスが入り、クルミ姫が登場する。砲台を確実に破壊して、味方をまとめて連れて帰るようにするのがコツだ。

『青春スキャンダル』100万点楽勝法

『青春スキャンダル』には、とちゅうに出現する味方を最後まで連れて行くと、ゴンベーさんが出て100万点入る、という技があったね。
これを利用した技なんだけれど、画面左端へ行き、飛びげりをし続けると味方が消える。そのとき1度やられて再スタートすれば元にもどっている。そこで味方を消したら、ゴールまぎわでわざとやられれば100万点が楽に入るのだ。

『いっき』の対イノシシ法

『いっき』というゲームの最大の敵は、なんといってもイノシシだろう。とくに後のほうのラウンドになると、動きがインケンでしかも次々と出てくるので、悩まされたBEEPERも多いんじゃないかな。ところがなんと、イノシシを出さない方法があるんだ。やり方はかんたん。2人同時プレイでスタートし、1人がやられるとイノシシは出現しない。

『グラディウス』の乱れた7面

なんと、あの『グラディウス』でおもしろいものが見られるぞ。6面の最後の要塞をスクロールを止めずに倒せば、7面の要塞内部で、敵が来ずにいろいろな乱れたキャラクターが出現するのだ。6面の終わり近くになったら、オプションを誘導(ゆうどう)して画面の最前線に出し、ボタンを押し続けるとうまくいくよ。

『ガン・スモーク』のトンボ

『エグゼド・エグゼス』で、1ステージの終わりにときどきトンボが出

現し、撃つと1万点入ることは知ってるね。これは電源を入れてから16コイン目のプレイごとに出るんだけど、これと同様に『ガン・スモーク』でもステージの最初にドンボが出現し、撃つとやはり1万点入る。ちなみに『ガン・スモーク』では、カプコンのゲームの証とでもいうべき弥七や佐吉、POWはもちろん、『エグゼド・エグゼス』に登場した牛も出現するよ。

『ブギーマナー』の40面クリア法

じつは『ブギーマナー』は40面で終了、100万点ボーナスがある。ボーナスを出すには、40面でロッド、窓、壁など壊せる物を全部壊した後、4階の右側にある悪魔の絵をこわして両方のボタンを押せばいいのだ。

また40面まで行くコツとしては、各面のどこかにある緑色のロッドを早めに壊し、これまたどこかに出現する光ったドアを通ると無敵になるので、その間に面をクリアしよう。

『ピットフォールII』の隠れキャラ

『ピットフォールII』は4つのエリアで構成されており、各エリアにそれぞれひとつの隠れキャラがあるのだ。

1エリアはとちゅうに降ってくる宝を4つ全部取ると黄金のハリーが出てくるし、2エリアではタイムが3分になった瞬間に宝を取るとコウモリが金色に変わってボーナスになる。3エリアは、宝を10個全部取ると黄金のカップが出現。そして4エリアは、今までの3つの隠れキャラをすべて取っていれば時計が出現するはずだ。これで1機増え、100万点ボーナスのほかにタイムまで増えてしまうのだ！

『ロードファイター』の隠れキャラ

『ロードファイター』にはファントム、コナミマン、列車などいろいろな隠れキャラが登場するが、きわめつけはこれ。ノークラッシュ（敵の車に1回も当たらないでゴールまで行くこと）で行くと、スペシャルボーナスがなんと1万点も入ってしまうのだ。自分なりの走行パターンを作ってしまうのがコツだよ。

『モトス』の念力ビーコン

なんと、『モトス』でビーコンが攻めてくることがあるのだ。32、38、56面などで起こりやすいのだが、ビーコンを押しているときどき逆襲してくるのだ。これが運悪くガケの近くだったりすると、たちまち落とされてしまうのだ！

『テラクレスタ』の隠れキャラ

『テラクレスタ』で、恐竜を倒すと骨になってしまうね。その骨を3号機の後方ミサイルで撃っていると、骨がこわれて、なんと『マグマックス』に登場したクラゲが出てくるのだ。このクラゲ、『マグマックス』ではフォーメーションを組んでいるときに倒すと1000点だったけど、ここでもそれと同じく1000点が入る。ただし3号機がないと倒せないぞ。

『アイスクライマー』のボーナス

『アイスクライマー』には、特定のブロックをたたくと出現するボーナスがある。それぞれの面で決まったブロックをたたくと2～4と書かれたブロックが出現し、取るとボーナスが2～4倍になるのだ。1面なら3段目の左から11番目、2面なら7段目の右から2番目。おぼえておくと有利なので、各自で研究してみよう。

『シュートアウト』のターゲット

『シュートアウト』には敵以外にも撃つと得点の入るキャラクターがいろいろある。道路標識、ポスター、ジェットコースター、メリーゴーランド、ネズミ、落石、ビンなどで、何回も撃てるものもあるから得点かせぎには便利だ。

またこのゲーム、8面までいくと女ボスが登場するが、これを倒すと10万点、倒されると残機×1万点のボーナスが入ってゲームオーバーとなる。

レーザーディスクの裏技

最近レーザーディスクを使ったゲームがいろいろと登場しているが、これらのゲームにはときどき、指令された以外の行動をしてもクリアできる場合がある。

たとえば『宇宙戦艦ヤマト』では、敵の攻撃を左右どちらかによけるシーンの後、ボタンを押しているとボーナスが入る。またタイムギャルでは、海賊のシーンの最初に左に行くところをボタンでもクリアすることができるのだ。

EXCITING VIDEO GAME

パーフェクトを狙え!

ゲームクイズQ&A

ビデオゲームについてのさまざまな情報をクイズにまとめたゲームクイズ。はたしてキミはこのなかの何問を解けるかな。

Q1 グラディウスのエネルギーカプセルが青になるのはどういう順番かな?
①スタート時14個目でEVERY13個目
②スタート時13個目でEVERY12個目
③スタート時15個目でEVERY16個目

Q2 鉄腕アトムのようなキャラを操り、敵ロボットと戦うゲームが昔あったが、その名前は?
①フレッシュボーイ
②フラッシュボーイ
③デビット・ボーイ

Q3 バトルシティの35面の形はどれ?
①パックマン
②マッピー
③ギャラクシアン

Q4 ドルアーガの塔の25面の宝は?
①ゴールドアーマー
②ゴールドポーション
③そんなもん出ない

Q5 この中でLD(レーザーディスク)ゲームはどれ?
①ドラゴンスレイヤー
②ドラゴンズレア
③ドラゴンスープレックスホールド

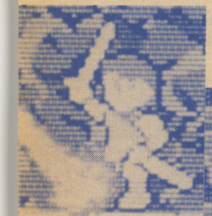
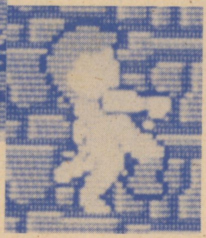
Q6 チャンピオンベースボールを開発した会社は?
①セガ
②タイトー
③アルファ電子

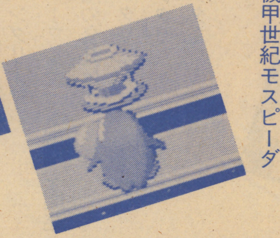
Q7 では、WIZの開発は?
①タイトー
②パシフィック工業
③セイブ開発

Q8 以前ポップフレーマーというビデオゲームがあったが、これはどこのゲームでしょうか?
①タイトー
②ジャレコ
③セガ

Q9 バラデュークで、あることをすると1万点のボーナスが入ります。さて、あることとは?
①パケットを10匹殺す
②ブラヌラを256匹殺す
③2P側の友人を殴(なぐ)る

Q10 この中でビデオゲームになってないアニメは?
①電神アルベガス
②幻魔大戦
③機甲世紀モスピーダ



©(株)ナムコ

Q11 ギャプラスのスペシャルフラッグはどんな関係で出るか?
①最下段10匹とスコアに関係するので
②面数と残機の数に関係するので
③隣の席の女の子と僕に関係があるので

Q12 SNKから出たビデオゲームの名前は?
①ASO
②UFO
③OYA

Q13 神風というゲームはあるか?
①はい
②いいえ

Q14 ナバロンというゲームを作ったのはタイトーか?
①はい
②いいえ

Q15 グラディウスの触手細胞の最高表示数は4である。これは正しいか?
①はい
②いいえ

Q16 ドルアーガの塔で、ギルがジェットブーツを取らないとミラーナイトも遅くなる。
①はい
②いいえ

Q17 バイオアタックというゲームはあるか?
①はい
②いいえ

Q18 ロードブラスターの舞台となっている国はイギリスか?
①はい
②いいえ

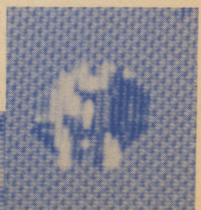
Q19 ギャラクシーウォーズの最高面は256面。これは本当か?
①はい
②いいえ

Q20 バスターの中に、ガメランというキャラは出るか?
①はい
②いいえ

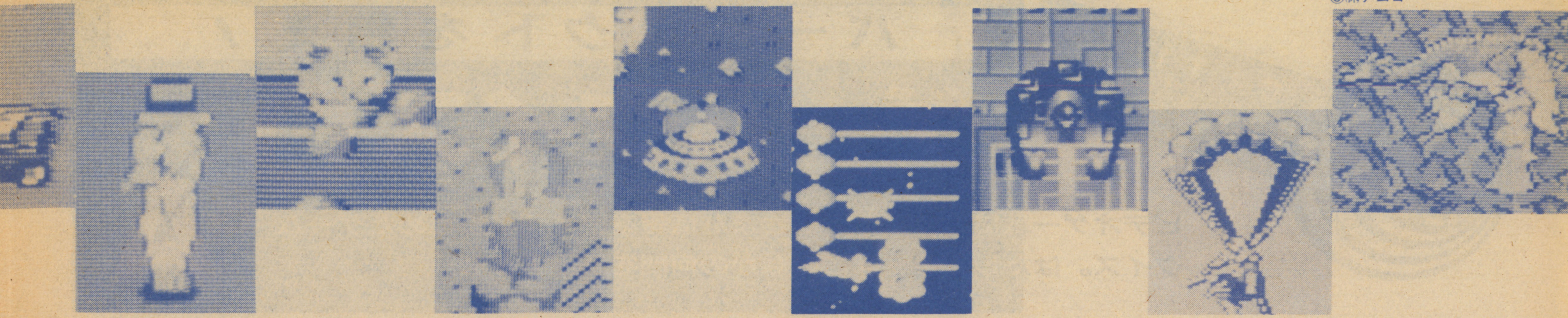
Q21 フェアリーランドストーリーで、最終面の大トカゲを消したときのボーナス得点は?
①10万点
②100万点
③1000万点

Q22 1942で、自分の操る戦闘機は?
①零戦(ゼロせん)
②P-38ライトニング
③F-15イーグル

Q23 ドラゴンバスターのお姫様の名前は?
①カイ
②マリア
③マドンナ



©㈱ナムコ



Q24 マーブルマッドネスの最高タイム表示数は?
①60秒
②99秒
③256秒

Q25 スターフォースの隠れボーナスは?
①10万点
②1000万点
③100万点

Q26 「2秒間の快感」というキャッチフレーズを持つゲームは?
①メトロクロス
②パックランド
③グロブダー

Q27 主人公トレミを操作し、敵をケーキに変えてつぶしてしまうゲームといえば?
①ネバーエンディングストーリー
②フェアリーランドストーリー
③フェアリーダストストーリー

Q28 アイザックIIではあることをすると1000万点入る。さて、あることとは?
①本体を一度も変えずに最後のレッドベースを破壊する
②ブルーベースを256回破壊する
③レバーを上2回、下5回入れる

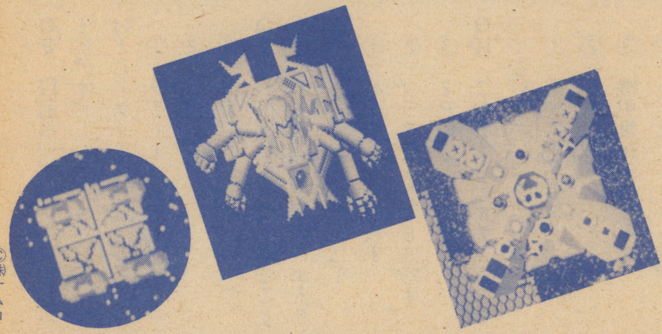
Q29 次のうち、実際にないゲームは?
①タイムパイロット'84
②ハイパーオリンピック'84
③ムーンクレスタ'84

Q30 マグマックスで、最後に出てくる三つ首の敵の名は?
①バビロン
②バビロス
③グランドバース

Q31 タイムギャルは、何年から何年の間をタイムスリップするか?
①B.C.1億年からA.D.3000年の間
②B.C.6500万年からA.D.4000年の間
③B.C.7000万年からA.D.4001年の間

Q32 次のうちで、パックマンのコピー品じゃないのはどれ?
①ザ・スキャンダルマン
②スーパーパックマン
③ハングリーマン

Q33 マーブルマッドネスを開発した米国の会社は?
①アタリ
②タタリ
③タタミ



©㈱ナムコ

Q34 では、シニスターはどこ?
①ウイリアムズ
②ヴォーリアズ
③ロードウォリアズ

Q35 バギー・ボーイの隠れキャラで、1回につき2000点入るものは?
①ラグビーボール
②サッカーボール
③バトミントンのシャトル

Q36 ハイパーオリンピックは、最高何人までプレイできるか?
①4人
②6人
③8人

Q37 カンガルーを開発した会社は?
①サン電子
②タイトー
③アルファ電子

Q38 次のうち、タイトーのゲームじゃないのはどれ?
①スペースインベーダー
②クレージーバルーン
③ギャラクシーウォーズ

Q39 次のうち、実際にないビデオゲームは?
①与作
②ディスゴNO・1
③透明人間と蠅男

Q40 DECOの作ったヒョーキンゲームの名前は?
①アホーマン
②パフォーマン
③キッコーマン

Q41 この中で、実際にあるゲームは?
①マクロス
②オーガス
③レグルス

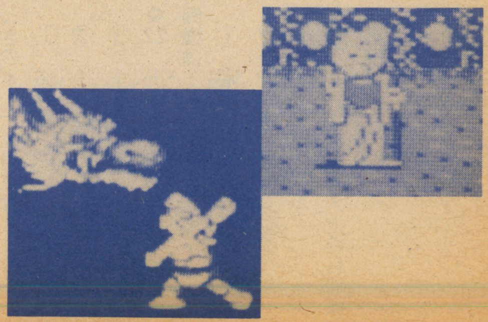
Q42 あいむそ〜り〜の主人公の名前は?
①角さん
②ごんべえ
③田吾作

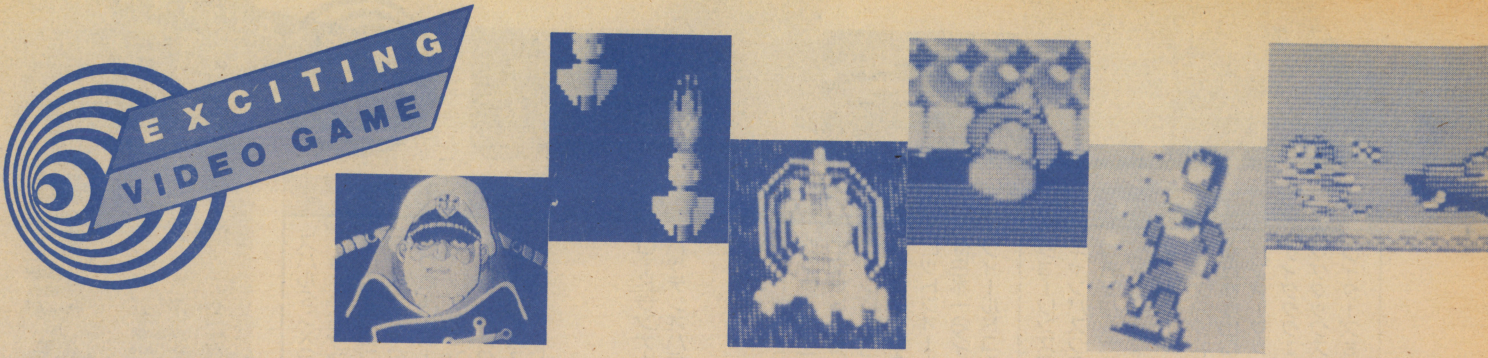
Q43 あいむそ〜り〜で、1面クリアのとき主人公が言うことばはどれ?
①わっはわっは
②ヨッシャヨッシャ
③ゴッホゴッホ

Q44 次のゲームのうち、映画の題名にないものは?
①グリーンベレー
②ガン
③戦場の狼

Q45 テラクレスタのキャッチコピーは?
①逆襲のムーンクレスタ
②復讐のムーンクレスタ
③逆襲のギャラクター

Q46 魔界村の大魔王を倒すにはなにが必要か?
①おの
②十字架
③ソースのびん





Q47 役満クラブのBGMは?
① 南風
② 東風
③ 番北

Q48 ナムコのモトスは何面をクリアするとGIVE UPになるか?
① 32面
② 62面
③ 100面

Q49 コナミのグリーンベレーでつねに使用できる武器は?
① 手榴弾
② ハイパー放射ミサイル
③ ナイフ

Q50 SNKのニューゲームASOに出現するパワーアーマーは全部で何種類?
① 3種類
② 5種類
③ 8種類

Q51 セガのフラッシュギャルで実際にないシーンは?
① ヘリの空中戦
② 宇宙船での戦い
③ 屋敷でのチャンバラ

Q52 次のうち、モニター(TV)のもっとも多いゲームはどれか?
① スーパーデッドヒート
② ハングオン
③ バギーボーイ

Q53 テラクレスタの隠れキャラの出現方法は?
① 5機合体をする
② 要塞をわざと逃がす
③ 恐竜の骨を破壊する

Q54 魔界村で、レッドアリーマーが発狂すると何色になるか?
① 透明
② 白色
③ 桃色

Q55 シティコネクションの隠れキャラでないものはどれか?
① 白ウサギ
② 黒ウサギ
③ 赤ウサギ

Q56 チョップリフターで、味方を1人も殺さないで面クリアすると……?
① ゲームオーバー
② ゴンベーが出て100万点入る。
③ クルミ姫が出て5万点入る。

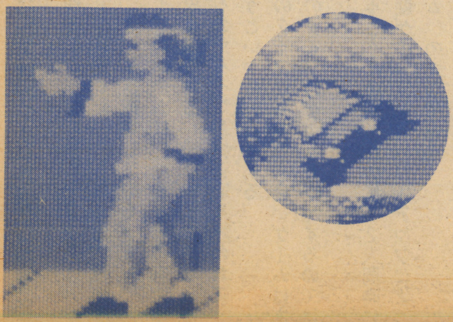
Q57 フェアリーランドストーリーのアイテムの種類は?
① 12種類
② 14種類
③ 15種類

©㈱ナムコ

Q58 ヘビーメタルのPOWで実際にないのは?
① 赤色
② 紫色
③ 黒色

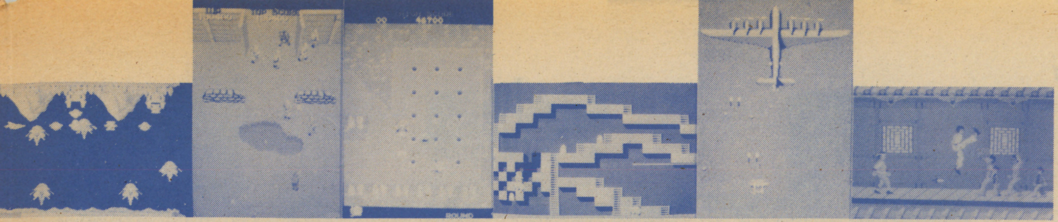
Q59 グラディウスにないパワーアップは?
① ミサイル
② バック・ファイヤー
③ ダブル

Q60 バラデュークのファイターの性別は?
① 男性
② 中性
③ 女性



解答編

A1 ①(数ればわかるって)
A2 ②
A3 ③(ファミコンを持ってる人は有利でした)
A4 ③(出ません。それ以外はすべてデマです)
A5 ②(①はパソコンゲーム)
A6 ③(たぶん、セガと答えた人もいるはず。しかし、開発だもんね)
A7 ③(ちょっとむずかしかったかな?)
A8 ②(これもわかんねえだろうな)
A9 ①(ちなみに、20匹殺すと2万点入るキャラが出現します)
A10 ③(このアニメは2クールで打ち切りになった)
A11 ①
A12 ①
A13 ①
A14 ②(これはナムコが開発)
A15 ②(最高は3)
A16 ①
A17 ①
A18 ②(アメリカなのさ)
A19 ②(33面でGIVE UPのメッセージが出る)
A20 ①
A21 ②
A22 ②
A23 ②
A24 ②
A25 ③
A26 ③
A27 ②
A28 ①
A29 ③
A30 ①
A31 ③
A32 ②
A33 ①
A34 ①
A35 ②
A36 ①
A37 ①
A38 ③
A39 ③
A40 ②
A41 ③
A42 ②(ちなみにロケーションでは角さんだった)
A43 ①
A44 ③(ガントレットは、クリント・イーストウッドの作品)
A45 ①
A46 ②
A47 ②(これは坂本龍一の曲です)
A48 ②
A49 ③
A50 ③
A51 ②
A52 ①
A53 ③
A54 ②
A55 ③
A56 ③
A57 ③
A58 ②
A59 ②
A60 ③



EXCITING VIDEO GAME

保存版 1985 ALL GAME CATALOGUE

（オール ゲーム カタログ）

新風営法の施行で、ゲームセンターへの出入りが制限され、先行きをあやぶまれたビデオゲーム界も昨年は新作ゲームのラッシュ。カンフーゲーム、合体型シューティングゲームなどの入り乱れた昨年を振り返ってみよう。

1月

- **スパルタンX（アイレム）** ▼行けトーマス！シルビアを救出せよ！映画もゲームも人気絶頂
- **1942（カプコン）** ▼宙返り飛行で撃墜王を狙え！　8つのパワーを駆使して奇襲に成功
- **イー・アル・カンフー（コナミ）** ▼ウーロンよ、父の敵を討つのだ。11人の敵を力と技で倒すのだ
- **ロードファイター（コナミ）** ▼キミのギアテクニックが勝利のキーポイントだ。カウンターステアをマスターせよ
- **ぺったんピュー（サン電子）** ▼ぺったんとぺったん子でピューしましょ。20の迷路と4つのプレートで敵をつぶせ
- **リバレーション（DECO）** ▼捕虜を救えるのは君だけだ、敵陣に潜入して捕虜収容所を探し出すのだ
- **ドラゴンバスター（ナムコ）** ▼ドラゴンを倒してプリンセスを救え！　敵の攻撃に君はどこまで耐えられるか
- **ミステリアスストーンズ（テクノス）** ▼次々と現れる謎のメッセージ。Dr.キックの冒険は続く。3つの宝は…？

この月は、映画〝スパルタンX〟の封切りもあったせいか、ビデオゲームの人気も高かった。また、昨年の〝ドルアーガ〟の影響を受けたのか、謎解きゲーム（ミステリアスストーンズ、ドラゴンバスターなど）も目立った。

2月

- **ロードランナー　バンゲリング帝国の逆襲（アイレム）** ▼ひるむなコマンダー！奪われた民の宝はまだ隠されている
- **バッテンオハラのスチャラカ空中戦（テクノス）** ▼単葉機を操って敵ブタの住む本拠地を攻略せよ！

この月は、NAOEXPOショー前とあって、新製品が少なかった。そのなかで、第1作がひじょうにヒットした〝ロードランナー〟の第2弾〝バンゲリング帝国の逆襲〟がものすごい人気を得た。

3月

- **スプレンダーブラスト（アルファ電子）** ▼レーシングゲームの宇宙版。ライバルをゴボウぬきして何位でゴール？
- **エグゼド・エグゼス（カプコン）** ▼敵要塞エグゼド・エグゼスの正体は？　高速連射で高得点を狙え！
- **ツインビー（コナミ）** ▼行けツインビー！　スパイス大王をやっつけて島に平和を取りもどせ。空飛ぶベルがキー
- **ハル21（新日本企画）** ▼パワーアップで敵を撃て！　敵を撃つ快感とはこのことだったのか
- **ピットフォールII（セガ）** ▼行け！エクスプローラー、ハリー。障害を乗り越えて黄金の秘宝を探しだせ
- **侍日本一（タイトー）** ▼次々に現われる敵を斬り倒す。最後のボスは手強いぞ。天狗の攻撃には要注意
- **フィールドコンバット（ジャレコ）** ▼数々の武器で敵地に侵入。キャプチャービームで捕らえた敵は君の味方だ

どういうわけか、いわゆる〝2人同時プレイのシューティングゲーム〟が3社から出た。また、謎解きゲームとして〝ピットフォールII〟が人気を得た。

4月

- **ショーリンズロード（コナミ）** ▼少林寺への道は遠く険しい。数々の技を駆使して強敵を倒すのだ
- **キャンパスクロッキー（新日本企画）** ▼パネルを回して絵を完成。インケンな敵に打ち勝ってどこまで見れる？
- **忍者プリンセス（セガ）** ▼忍者プリンセスは、敵城目指して今日も行く。くの一は敵忍者を全滅できるか！
- **リターン・オブ・ジ・インベーダー（タイトー）** ▼世界を揺るがせたインベーダーが、より手強くなって帰ってきた！
- **メタルソルジャーアイザックII（タイトー）** ▼アイザックを操作して敵基地を破壊せよ。飛行艇には要注意！
- **ウィズ（タイトー）** ▼8つの魔法を使いながら、敵の城を目指して進め。魔法使いに明日はあるか!?
- **ゆけゆけ山口君（タイトー）** ▼山口君が未知の洞穴探険に挑む。奥には何が？　そして予期せぬことも続発
- **パフォーマン** ▼必殺技ブーメランカッターを持ったパフォーマンは今日も行く
- **ディグダグII（ナムコ）** ▼ドリルとポンプでプーカとファイガーをやっつけよう。岩石崩しで一挙に得点
- **マグマックス（日本物産）** ▼パーツを取ってパワーアップ。敵要塞バビロンを攻略せよ
- **レイダーズ5（UPL）** ▼君の頭脳をフル回転させて、ターゲットブロックを破壊せよ。時間がない、急ぐのだ!!

あの〝インベーダー〟は再びブームを巻き起こせなかった。頭脳プレイがものをいう〝レイダーズ5〟が人気を呼んだ。

さすが〝グラディウス〟は根強い人気を保った。敵を

1985年のビデオゲームを振りかえる

昨年は、いわゆるEタイプ（左図）のスクロールタイプの戦闘ゲームが目立った。これは時代の流れなのだろうか、ここ2～3年急増しているようだ。

スクロールタイプのゲームは、たしかに内容も奥深く、作ろうと思えば作れるし、プレイヤーも〝この先には何があるのだろう〟と好奇心を誘われて、ついやってしまうといった利点もある。

もちろん、他のタイプにも内容の良いゲームはあるが、今後はこのタイプのゲームが氾濫するのではないだろうか。

そのほか、昨年とくに目立ったのは〝2人同時にプレイできる戦闘ゲーム〟と、〝パワーアップによって展開するゲーム〟の2つである。

前者の例として〝ハル21〟〝ツインビー〟〝エグゼドエグゼス〟などがあげられる。

〝ツインビー〟は2人プレイ特有の隠れ技があり、ビデオゲームの一つの方向を築いたゲームの一つといえるだろう。後者の例として〝タンク〟〝グラディウス〟があげられる。

昨年は、この2者がビデオゲームの方向性を築いたといえるが、'86年は一昨年〝ドルアーガ〟によって築かれた〝ロールプレイタイプ〟も含めて3つのパターンのゲームが市場を占めるのではないだろうか。それとも、この予想を大きく打ち破るようなゲームが突然現われるだろうか……。

系統図についてもうひとつ付け加えるなら、Fタイプのドットイートタイプが徐々に姿を消しているが、これも時代の流れだろうか。

来年は、ゲームメーカーやAM業界にとって試練の年になるかもしれないが、それを克服しておもしろいゲームを作り出していってほしいものだ。

●今年出たゲームの系統

Aタイプ（戦闘＋コミカルキャラ）
スパルタンX、ぺんぎんくんWARS、レイダーズ5etc

Bタイプ（スクロール＋コミカルキャラ）
ミステリアスストーンズ、いっき、三輪さんちゃんetc

Cタイプ（コミカルキャラ）
モトス、ディグダグIIetc

Dタイプ（戦闘タイプ）
フィールドコンバットetc

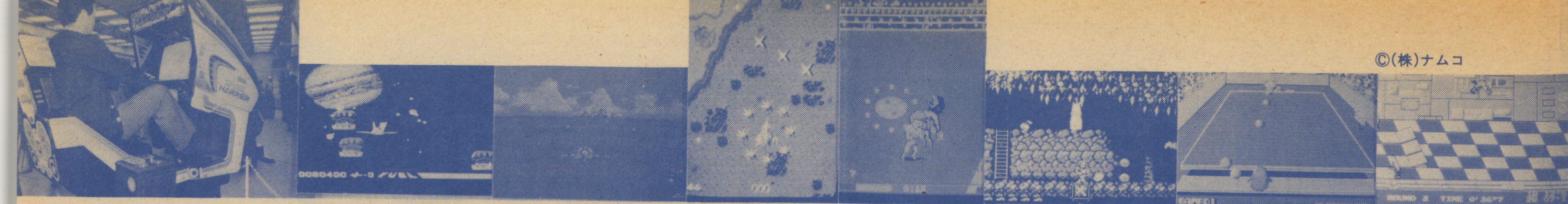
Eタイプ（スクロール＋戦闘タイプ）
タンク、グラディウス、ツインビー、エグゼドエグゼスetc

Fタイプ（ドットイートタイプ）
シティコネクションetc

Gタイプ（レーシングタイプ）
スプレンダーブラストetc

Hタイプ（スポーツタイムトライアルタイプ）
メトロクロスetc

Iタイプ（スポーツタイプ）
イーアルカンフー、飛竜の拳etc



©(株)ナムコ

5月

戦場の狼(カプコン) ▼ライフルと手榴弾を武器に敵陣に潜入せよ。キミはこの無謀な計画を遂行できるかな!?

グラディウス(コナミ) ▼1985年、宇・宙・ガ・マ・ル・ゴ・ト・ヤ・ッ・テ・ク・ル。6種のパワーで敵を撃て!

ピンボールアクション(テーカン) ▼ピンボールがビデオゲームに。キミはRPGの3パターンを体験したか

メトロクロス(ナムコ) ▼メトロクロスのコースをどこまで完走できるか。キミは傷だらけのランナー。止まれない!

レーザーとオプションで一掃する快感がたまらないのだろう。また"メトロクロス"もマニアの間で人気があった。

6月

高校野球(アルファ電子) ▼高校野球がなんとゲームになった! 君の好みはPL、池田、それとも……?

テディーボーイブルース(セガ) ▼マシンガンの連射で敵を一掃。石野陽子ちゃんの歌もいいけどゲームのほうもネ

トライアウト(DECO) ▼プロ野球チームへの入団テスト。キミには素質があるかナ、プロへの道は厳しいゾ

シティコネクション(ジャレコ) ▼敵車をかわし、12の都市を走りぬけるか!? 空飛ぶ風船は一体何じゃ?

ブギーマナー(テクノスジャパン) ▼恐怖の館に1人入っていくキミの運命はいかに? 無事脱出できるだろうか……

石野陽子ちゃんの"テディーボーイ・ブルース"はヒットしたが……。高校野球シーズンが近くなり、ゲームの"高校野球"のほうも熱くなった(何のこっちゃ)。

7月

ピンポン(コナミ) ▼その瞬間、キミは光になった! 君の得意技・スマッシュ、ドライブでライバルを倒せ!

タンク(新日本企画) ▼9つのパワーポイントがキミの運命の別れ道。スーパータンクになれば地雷なんか怖くない!

青春スキャンダル(セガ) ▼キミの恋人マリちゃんが誘拐された。さぁ、一刻も早くマリちゃんを救い出せ!

ごんべえのあいむそーりー(セガ) ▼隠れキャラやユニークなキャラクターがいっぱいのゲーム

飛竜の拳(タイトー) ▼次々にくりだす必殺技。チャンスがきたら"飛竜の拳"で敵をノックアウト

シュートアウト(DECO) ▼敵が見えたらすぐに撃て! キミの早撃ちテクはいかに? 一般市民を撃たぬこと

バラデューク(ナムコ) ▼グレートオクティから、キミの友人パケットを守るのだ。武器はマシンガン

コップ01(日本物産) ▼ピストルとジェット噴射を使い、ステーシーを救い出せ

ぺんぎんくんWARS(UPL) ▼ドッチボール大会でぺんぎんくんが勝てるかどうかは、キミの反射神経次第

いっき(サン電子) ▼イジワル代官をやっつけようと、田吾作と権兵衛が立ち上がった。いっき、一揆、一気……

新日本企画、久々のヒット作"タンク"はパワーアップがものをいうゲームだ。ビデオゲームの点数のインフレ化に対抗したのが、低配点ゲームの"バラデューク"。人気はいまいちだったが……。

8月

ハイボルテージ(アルファ電子) ▼コックピットから見た背景がとてもきれいな戦闘ゲーム

フェアリーランドストーリー(タイトー) ▼魔法で敵をやっつけろ! 101の迷路を消したキミはヒーローだ

バルダーダッシュ(DECO) ▼土中に埋もれているダイヤを掘り出せ、崩れる岩にはご用心……

なぜか新製品の少ないこの月。そういえばサギの麻雀ゲームで"役満クラブ"とかいうのがあったけど……。

9月

魔界村(カプコン) ▼悪魔の城に潜入して愛する人を救うのだ。無敵の十字架がキミを守り、勝利を呼ぶ!

タイガーヘリ(タイトー) ▼リトルヘリとボンバーで敵を一掃。横からの不意撃ちにはとくに要注意だ

撃墜王(DECO) ▼キミのフライトテクニックがものをいう。キミは果たして撃墜王になれるか!

エキサイティングアワー(テクノスジャパン) ▼興奮のプロレスゲーム。チャンピオンの座を守るのは、キミの腕次第

やはりAMショー前は新製品が少ない。"エキサイティングアワー"はプロレスファンに根強い人気。

10月

ロットロット(アイレム) ▼ちょっと変わった交換遊戯!? カニがハサミを鳴らして待ってるヨ

ヘビーメタル(セガ) ▼遠距離ミサイルで敵基地"キュア"を破壊せよ。4つのパワーアップで一網打尽だ!!

チョップリフター(セガ) ▼敵のキツイ攻撃をくぐって、チョップリフターよ、味方の捕虜を救い出してくれ

ナックルジョー(タイトー) ▼パンチとキックで敵を倒せ! 逃げる敵は追いかけろ。パワーアップでパンチ力倍増

影の伝説(タイトー) ▼忍術と剣術で敵を倒せ! 敵の手裏剣には気をつけろ。親玉は手強いぞ

メタルクラッシャー(DECO) ▼パンチとキックで敵メタロイドをやっつけろ! 武器を奪ってパワーアップ!

モトス(ナムコ) ▼パワーパーツとジャンプパーツを使って、スペースビーを体当たりで退治せよ

テラクレスタ(日本物産) ▼5機合体とフォーメーションで敵をイッキにやっつけろ! 火の鳥にヘンシーン!!

AMショーの後は、新製品が続々登場。キミはいくつのゲームを極めたか。

11月

ロードランナー"魔神の復活"(アイレム) ▼魔神はまたよみがえった。大人気ロードランナー第3弾。今度の敵は手ごわいぞ

ASO(新日本企画) ▼レーザーとミサイルで敵基地を破壊せよ! 8つのアーマーで巨大な敵も一網打尽だ

ギャラクディック・ウォーリアー(コナミ) ▼果てしない銀河で2機のロボットの戦いがくり広げられる。キミは生き残ることができるか

インディージョーンズ(アタリ) ▼寺院に隠された子供を助け、強敵モララムを倒せ!

グリーンベレー(コナミ) ▼敵軍の強力な防衛ラインを突破せよ! さぁ、キミの腕前を見せてもらおう!

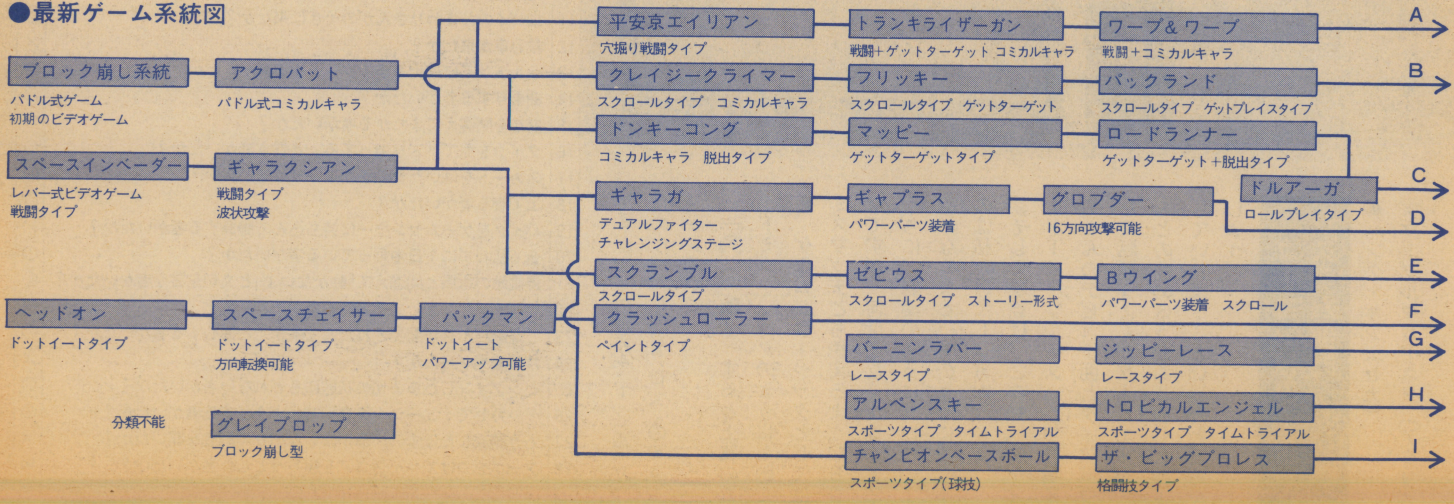
タイムギャル(タイトー) ▼主人公のレイカちゃんをタイミングよく操り、悪人ルーダを捕まえろ!

ロードブラスター(DECO) ▼目頭が熱くなるほどのアクションの連続。デビルどもに血の復讐を!

単純な背景スクロールゲームじゃもの足りない! グラディウス以来パワーアップゲームにマニアの人気は集中してるようだ。

協力/長崎智久+NANISORE®+AYA&HKD+まいどホーチン

●最新ゲーム系統図



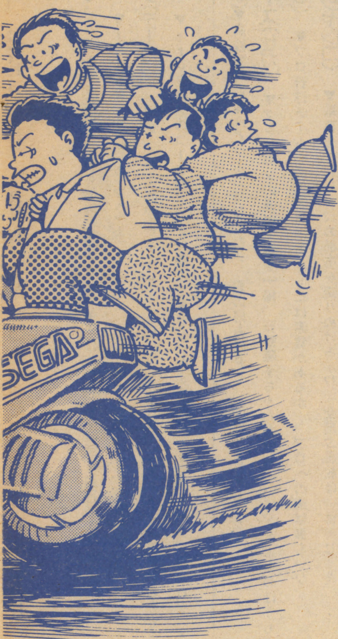
勝手に選んだ

'85ビデオゲームグランプリ

決定

さて、始まりました「'85ビデオゲームグランプリ」。この賞は、毎月BEEPに送られてくるアンケートハガキを一切無視して、BEEPのライターが独断により決定したものです。文句のある奴はかかってきなさい！　というわけで、権威もないかわりに責任もまったくない「ゲームグランプリ」。早速ビシバシいってみましょう。

'85グランプリ決まる!!



日本全国どこのゲームセンターに行っても人気、実力ともにナンバーワンのゲームは何だったのか。多くの資料、豊富なデータから割り出した「'85ゲーム大賞」の発表です。

さて栄光のグランプリは……。セガ「ハング・オン」に決定!!

——では、選考理由を審査委員長の芋吉さんに聞いてみましょう。

——「そーですネ、大冒険ともいえるあのバイク型きょう体、それに尽きるでしょう。あのきょう体によって、ゲームに興味の薄かったフツーの若者までが、ゲームセンターに足を運んだのですから。グランプリに選ばれるのは当然といえましょう。なお、採点基準は右下の表を参照してください」

——ありがとうございました。

なお、「ハング・オン」の影に隠れてはいるものの、次点の「グラディウス」もトータルバランスに優れた佳作だといえるでしょう。

◉ハング・オン（セガ）

次 グラディウス（コナミ）

表彰状

'85ビデオゲームグランプリ

グランプリ

ハング・オン殿

右は、ゲームセンターにおいてマニア、一般ピープルをとわず多くのプレイヤーをまたがらせ、右へ左へと傾きながらも、ひたすら青少年のゲームゴコロを捕え、全国のゲームセンターで走りつづけた功績をたたえ、ここに賞します。

昭和61年1月8日

審査委員長　氷水芋吉

ミュージック部門

◉メトロクロス（ナムコ）

次 テディーボーイ・ブルース（セガ）

今ではすっかり1つのジャンルをなしたといえるVGM（ビデオゲームミュージック）。各メーカーもそれぞれ、自社のゲームに自信のサウンドをそえているわけですが、そのなかでトップに立ったのが、「メトロクロス」のミュージックです。

一見（一聴？）すると上質のムードミュージックのようにも聴こえ、ゲームミュージックとしてはミスマッチとも思えるようなBGMですが、何度となくプレイするうちに、麻薬のように耳について離れなくなる、そのように感じるのは私だけでしょうか？

そして次点は、ご存知「テディーボーイ・ブルース」。石野陽子ちゃんのデビュー曲とタイアップして話題をよんだゲームですが、もとの曲のほうがもう少しヒットしていれば……といったところでしょう。

ニューコントロールシステム部門

◉ハング・オン（セガ）

次 マーブルマッドネス（アタリ／

〈ハング・オン〉採点基準リスト

1	プレイする順番をめぐって争いが起きたか？	○
2	プレイしたあと財布が異様に軽くなる者がいたか？	○
3	ミスしたときに人目を気にせず大声で叫ぶ者がいたか？	○
4	プレイしたあと平衡感覚がなくなる者がいたか？	○
5	プレイした翌日に筋肉痛を訴える者がいたか？	○
6	タンデム（2人乗り）でプレイする者がいたか？	○
7	ハイスコアの記念にサイドカバーを持っていこうとする者がいたか？	×
8	コイン投入口から百円玉があふれていたか？	○
9	足の着かない赤ん坊がプレイしていたか？	○
10	免許証がないと乗れない、というウワサを広める者がいたか？	○
11	白バイのおまわりさんがのぞきに来たか？	○
12	救急車が来たか？	×
13	ヘルメットにツナギ姿でプレイする者がいたか？	○
14	曲乗りする者がいたか？	○
15	前後を間違えてまたがる者がいたか？	×
16	タイヤを見て「スリ減ってる」と言う者がいたか？	○
17	スカートをはいた女の子がプレイしていたか？	○
18	上で寝る者がいたか？	○
19	バイクをゲームセンターに持ち込んで勝負する者がいたか？	×
20	金も払わずに1日中乗っている者がいたか？	○
21	遊園地の木馬と間違えて「動かないよ」と文句を言う者がいたか？	○
22	ウイリーしようとする者がいたか？	○
23	「電動バイクが開発されたんですか」と感心する者がいたか？	○
24	片岡義男が来たか？	×
25	ハングオンしたまま元の状態にもどれない者がいたか？	○
26	ラジカセでミュージックを録音しようとする者がいたか？	○
27	もう絶滅したはずの「暴走族」が周りで集会を開いたか？	×
28	ターボをつけてハイスコアを狙おうとした者がいたか？	×

ナムコ）

バイク型きょう体の傾きでマシンをコントロールする。なんと単純で、なんとすばらしい方法！ アイデア的にはとりたてて革新的というわけではないのですが、それを実現させてしまった、という功績をかって、第一位としました。やはり、「シンプル・イズ・ベスト」ですな。

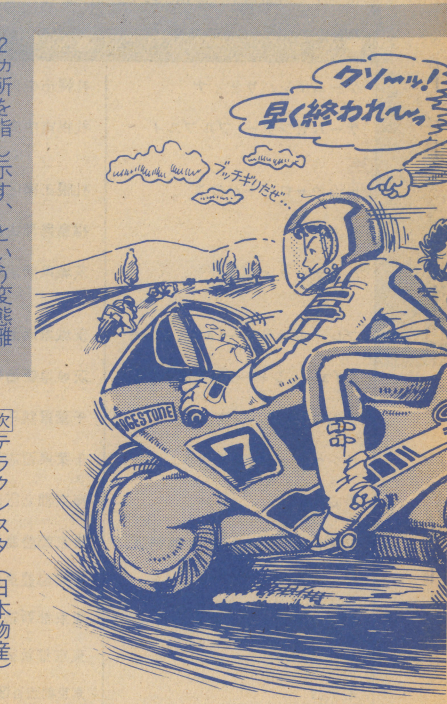
次点の「マーブルマッドネス」は、トラックボールの利点を最大限に生かしきった、という点は評価できるのですが、一応「ニュー（新）」コントロールシステム部門なので、昔からあるトラックボールを使ったものを一位にするのはチョット、というわけで次点となりました（トラックボールを使ったゲームには、過去、アタリの「ミサイルコマンド」という秀作もあったことですし……）。

アイデア部門

●ワイバーンF-0（タイトー）
次ロットロット（アイレム）

「ワイバーンF-0」は、ハード（機械的な）面でのアイデア賞、「ロットロット」はソフト面でのアイデア賞、といったところですか。ともに甲乙つけ難かったのですが、一つのゲームにディスプレイを2つ使い、ハーフミラーで合成する、という、誰でも思いつきそうで思いつかない「コロンブスの卵」的なエラさを評価して、「ワイバーン」を上としました。

もちろん、「ロットロット」の、一つのレバーの時間差を利用して2ヵ所を指し示す、という変態離れワザ的アイデアも、考えついた人間はかなりの大物でしょう。いやホント。



リアリティ部門

●戦場の狼（カプコン）
次ハング・オン（セガ）

一位の「戦場の狼」についてですが、少々言葉は悪くなりますけれど、ビデオゲームで「人殺し感」を味わえるのは、このゲームくらいなものでしょう。アイデア的には、数年前の「フロントライン」（タイトー）などと変わりませんが、質的には大違い。これほどリアルな表現のコンバットゲームは今までにはなかったものです。

次点の「ハング・オン」に関しては、疑問視する読者も多いでしょうが、画面のリアルさだけでなく、操作方法などのリアルさも考慮した総合的なリアリティ、といった面でみると、納得してもらえるのではないでしょうか。

メカニカルキャラクター部門

●グラディウス（コナミ）
次テラクレスタ（日本物産）

なんといっても、大きなキャラクターほど、破壊したときの快感は大きいもの。その点、「グラディウス」の敵戦闘母艦（ラウンド最後に出てくる奴）は、大きいだけに爆発時の快感といったら……。メカニカルキャラクター部門ではなく、「やられメカ部門」などをつくっても、ベスト一は間違いないでしょう。

もちろん、敵キャラクターのみならず、自分のキャラクターが大きい場合でも、うまく操ることのできた快感（とともに、やられたときのショック）はでかいものです。その点、「テラクレスタ」の5機フォーメーションは、大きくてメカ・メカしたキャラクターの大ザービス！ といった感じで、イイ線いっているでしょう。ただし、一部に「5機フォーメーションは見苦しい！」という声があるため、「テラクレスタ」は次点となりました。

グロテスクキャラクター部門

●バラデューク（ナムコ）
次ドラゴンバスター（ナムコ）

第一位「バラデューク」。これはもう、何も言う必要はないでしょう。「遊星からの物体X」か、はたまた「エイリアン」か、といったキャラクターたち。これはグロテスクを通り越して、すばらしいとさえいえるのではないでしょうか。「パックマン」のキャラクターをモデファイしたような感じも、シャレが効いています。

次点の「ドラゴンバスター」は、ただ一つ、「ケイブシャーク」の不気味さにより選ばれたものです。

某ライター談「もし、本当に洞窟探検しているときにあんなのが出てきたら、マジでショック死しちゃうよ」。

この部門はナムコの独壇場と言えましょう。

コミカルキャラクター部門

●フェアリーランドストーリー（タイトー）
次ぺんぎんくんウォーズ（UPL）
次ごんべえのあいむそーりー（コアランド／セガ）

話は少々それますが、今のゲームセンターって、カンペキに女の子の来る場所じゃなくなってるんですよね（悲しい！）。そんなゲームセンターの一筋の光明がこれ、「フェアリーランドストーリー」と「ぺんぎんくんウォーズ」。この2つのゲームに出てくるキャラクターといったら、先のグロテスクキャラとは正反対で、もろ女の子ウケしそうなものばかり。やっぱりこういうゲームがなくては、彼女をゲームセンターに連れていくこともできませんよ（ゲームセンターにわざわざ彼女を連れて行く奴なんかいないって！）。

UPLの藤沢氏談「『ぺんぎんくんウォーズ』の狙いは、女子大生（！）をゲームセンターに呼ぶことにあったわけなんですよ」。

そして「あいむそーりー」。これは、カワイイ、というのとは違うけれど、とにかくコミカルであることには間違いないでしょう（よっしょ、よっしゃ）。

ゲームテクニック部門

●グラディウス（コナミ）
次ロードランナー（アイレム）

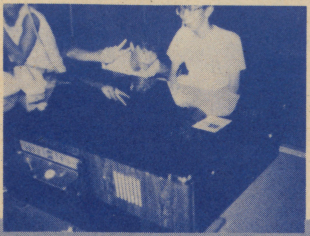
この部門は、ビデオゲームのなかでもとくにテクが必要なもの、逆にいえば「テクさえあれば他には何もいらない」ようなゲームを選んだものです。

そんな部門の第一位に選ばれたのが「グラディウス」です。適当なパワーアップパーツを選択する判断力、スピードアップに対応しきれる反射神経、運動神経。つまりが、総合的な「テク」を必要とするわけ……なんですが、じつはBEEPのビデオゲーム担当者は、「給料の大半をつぎ込んだのに、まだ最後まで行ったことがない」とボヤいてましたっけ……。

そして次点が「ロードランナー」。これについては何をかいわんや、といったところでしょう。テクなしでは面クリさえおぼつかないようなゲームですから。

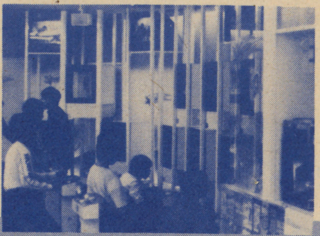
てなわけで、かけ足で紹介してきた「ゲームグランプリ」受賞作、本日はこれにて閉会いたします。

全国津々浦々おもしろゲームセンター情報部



▶九州の指宿のホテルで発見した日本一大きなゼビウス。ふつうのテーブル型の4倍はあったそうだ(ほかにも巨大ギャラガあり)。

日本各地には、ゲーム料金がメチャ安のお店や、ユニークゲームを集めた店、変わった店長のいる店など、おもしろゲームセンターが数多くある。ここに紹介したのは、そのうちのごく一部だけ。キミの知っているユニークゲームセンターがあったら、「BEEP編集室おもしろゲームセンター係」まで一報を。



◀子どもから大人まで楽しめそう。AVスタジオ。

協力/植村番北

●ゲームセンター名	●住 所	●特 徴
ゲームインパサディナ	札幌市中央区南4条西3丁目	▶天井、壁なども白く、全体的に明るいレイアウトになってます。何といってもユニークなのが、なんと店内にカラオケショップがあること！ この店はタイトーの直営店で、このような形態のゲームセンターは全国でもまだあまりないとのこと。
ゲームセンター プルプル1	札幌市中央区南3条西1丁目	▶映画館、ビリヤード・卓球・ボーリング場などのある一大娯楽センタービルの1階フロア全部を使った、札幌で一番大きなゲームセンター。テーブルゲームだけでも600台あまり。地下1階にはプルプル2というもうひとつのゲームセンターもあり、こちらもおもしろいところです。
川沿キャロットハウス	札幌市南区川沿2－1－18－17	▶札幌の郊外にあり、とても静かな環境にあります。すぐ近くに見える山もとてもきれいです。またこの店は軽食店がガラスのパーテーションごしに接していて、チャーハンやおにぎり、そばなどをゲームをやりながら食べられます。
タカダ	福島県郡山市堂前町	▶店内にはお好み焼とか焼そばなどが販売されていて、食事代が安くあがっちゃいます。下町らしい、なかなか風情のあるお店で、マニアの間で人気があります。
ハイテック・プラザ	茨城県新治郡桜村竹園1－8	▶タイトーが築いた広大なスペースに、新旧あらゆるゲームが設備されています。アイデア優先のきばつな店内が特徴。店内は明るいけれど、照明が明るすぎてプレイ条件が必ずしもよくないというマニアの声もちらほら。タイトー、セガ、DECOなどの新ゲームが早く入ります。
プレイギャラリー・AVスタジオ	茨城県新治郡桜村ジャスコ内	▶プレイスペースのイメージを完全に一新してしまったお店。業界誌にも紹介されるぐらいだから、これはすごいと言えますね。まったくオリジナルのきょう体が、子供やファミリーまで気楽に楽しめるお店です。
ダイエーレジャーランド筑波学園店	茨城県新治郡桜村ダイエー内	▶ここもファミリー対象。ビデオゲームとアミューズメントマシンが半々。いつも子供の声でにぎわっているあたり、さすがはダイエーです。古いゲームがあるので、なつかしさにひたりたいときは、ここへどーぞ。
ナムコ・クリハシ店	千葉県銚子市新生1－17	▶このお店は、千葉県のナムコロケーションのひとつです。40～50台のゲームが、すべて超低価格でプレイできます。もちろん、ナムコ以外のゲームも超低価格。このほか、うどん、フランクフルトも売ってます。
サンペデック・ナムコランド	千葉県習志野市谷津1－161	▶外国製品のめずらしいアップライトゲーム、今はなくなったレーザーディスクなども置いてるお店。ゲームのハイスコアを出すと、ライセンスカードがもらえます。また、ゲームグッズの販売もやってます！
平安	東京都北区赤羽2－9－2	▶とにかく異常なほど古いゲームが並んでます。店内には100台以上のゲームがあり、おもしろい点としては、ゲームセンター内に駄菓子屋があること。マニア必見!!
プレイシティ キャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1－15－1	▶都内ナムコ直営店としては一番古いお店。マニアのメッカとしても知られ、店内には休憩所やビデオモニター、マンガコーナーなどもあります。
ザ・ゴリラ	東京都豊島区東池袋3	▶サンシャインシティ文化会館地下1階にあるこのお店は、2店の共同経営からなる超巨大なゲームセンターで、おそらくは日本一の広さでしょう。店の奥には、アメリカの古いゲームがならんでいます。
ゲームブティック高田馬場	東京都新宿区高田馬場3丁目	▶このお店は、外国製品の入荷が全国で一番早いと言われていて、ロケテストできわめようというマニアが集まってきます。ペーパーボーイ、マーブルマッドネスもここが一番乗り。
カーニバル	東京都新宿区歌舞伎町1－13	▶コマ劇場前にあるこのお店は、平日のみ入場料制。入口でお金を払って1歩店内に入れば、100台近いゲームがなんと1日中好き放題フリープレイ!! こいつはうれしい！
モナコ	東京都渋谷区・渋谷駅前センター街	▶タイトーロケーションの、このお店は、なんとゲームセンターだけで5階建て。階段をのぼっても、のぼってもゲームセンター。まるでゲームセンター・ミニデパートといったところです。
カーニバルプラザ	東京都千代田区有楽町2－8	▶1階が新製品コーナーとなっている反面、2階にはタイムスリップしたかと思うほど、めずらしいゲームの数々が……。ムーンシャトル、フィールドゴール、パンチングキッドなど。
ニュー新橋ビル	東京都港区新橋2－16	▶お店というより、ゲームコーナー集合といったほうがいいでしょう。この雑居ビル内には、それぞれ個性を持つ安い店がなんと10数店も入っているのです。このビル内だけで1日中でも遊べます！
ニチイ	静岡県浜松市田町	▶会員制のお店で、会員になればファミコンやパソコンをタダでPLAYできます。店内にはボンジャック、タイムパイロットなど古いゲームもあります。
トヨダ商店	静岡県浜松市布橋2－3－40	▶お客さんのリクエストのあった新ゲームはたいてい入れてくれるお店です。ゲームのイベントなどもいろいろやっています。ここも駄菓子屋と合併しています。
プレイシティ キャロット道頓堀店	大阪市南区道頓堀1－5－9	▶ここの地下はナムコ博物館となっていて、ボムビー以降の幻のナムコ機種がすべてそろっているのです。思わずよだれが……。
なんばCITY BIGキャロット	大阪市南区難波5－1－60 なんばCITY内	▶アメリカのパックマンアニメをビデオ上映したり、お茶会を開いたりと、関西でもイベントの多い店として知られています。また、店のスミに日本一大きいピンボールがずでんと置いてあり、小さい子供だと左右のボタンに手がとどかないかも。
ゲームファム アウトバン	東大阪市小若江近畿大学前	▶このお店には100台以上もの古いゲームがそろっています。モンスターバッシュ、パイオニアバルーン、タイムトンネルなど。日本中どこを探しても、これだけ古いゲームが置いてあり、しかもすべて10～30円なんていうお店は他にないでしょう。
マイコンランド	岡山県備前市西庁上1226	▶デパートの7階にあるこのお店は、なつかしい機種がそろっていることでは岡山でも有名で、ディグダグの時代のゲームがたくさんあります。
UFO	広島県尾道駅北口ガレージ横	▶通称「焼きそば」と呼ばれているこのお店は、初代のスペースインベーダなど、するどいゲームを置いています。まあ、ディフェンダーがあるのも、たぶんここだけじゃないでしょうか。超低価格のお店でもあります。
かめがわ	広島県尾道市栗原東1丁目1-34	▶ゲームセンターというより駄菓子屋。すみっこのほうにゲームがあり、これ自体はあまり古くないのだけれど、 ジュースやカップラーメンをこぼしたりするので、ガラスはベタベタ、レバーは油でベトベト。ガキがわんさといるので、落ちついてPLAYしたい人は時間帯を変えたほうがいいでしょう。

WIZ龍仙のゲーセン・ルポ

10円ゲームのできる店 小岩編

東京23区下の僻地と呼ばれるほどの町、小岩には、ものスゴイ数のゲームセンターがある(もしかしたら、あの新宿歌舞伎町を上回るかもしれない)。そのなかの一つ、あえて名前は伏せるが、かりにA店としておこう。

店内はちょっと狭く、雰囲気はあのインベーダー時代のように暗いのだが、この店のゲームの値段がメチャメチャ安いのだ。思うに、東京一安い店ではないだろうか。

一例をあげれば、モトス20円、グラディウス20円(ただし、「20万点以上行く方はご遠慮ください」の貼り紙あり)、メタルクラッシュ20円、ツインビー10円、スーパーパンチアウト10円といった具合。

とにかく安いのだ。そこで、お店の方にその秘密を聞いてみたところ……、それは企業秘密だとか。まぁ、お店の名前も伏せるほどだから、しかたがないかもね。キミも、小岩にきたらぜひ探してみるといいよ。ヒントはガレージを改造したような店だ。

それと、われわれ取材班は、小岩にあの平安(極致的に安い！と評判)があるという情報をえたので、さんざん探してみた。挙句の果て、場所は突き止めたものの、残念ながらつい先日閉店してしまったとのことだ。

全国のBEEPERのみんなも近所におもしろいゲームセンターがあるのを知っていたら、ぜひ編集室までハガキで連絡を。

特集II テレホビーゲーム

ファミコンとセガのおもしろゲーム。今月もバッチリ紹介しよう。

⬆「ボンバーマン」オープニング画面。

ボンバーマン
ランナー君の脱出は成功するか?

ファミリーコンピュータ　ハドソン　文/KI-LALA

ロードランナーの前身は?

大人気のパズルゲーム、「ロードランナー」。そのなかで金塊(きんかい)探しをしているのがランナー君なんだけど、キミはランナー君の過去(かこ)を知っているかい? じつはランナー君、昔はボンバーマンといって、悪者に爆弾(ばくだん)作りをさせられていたんだ。でもランナー君はそんな仕事がいやでたまらず、ついに脱走を試(こころ)みる。もちろん追手(おって)は迫(せま)ってくるし、使える武器は自分の作った爆弾だけ。しかも、迷路の中では、出口は自分で探さなきゃいけない。さあ、追手につかまるまえに出口を探し出して、ボンバーマンを逃がしてやってくれたまえ。

敵を追いつめ爆弾ドカン

まずは迷路(めいろ)を見てみよう。基本パターンはシンプルだ。爆弾でも壊(こわ)せないコンクリートが市松に並(なら)んでいる。レンガがいたる所にあるけど、その中のどこかに出口が隠されている。パワーアップキャラもどこかにあるぞ。こいつを取れば爆発したときの火力が強くなり、遠くの敵も殺せるよ。

敵キャラはいろいろあって、ラウンドが進むにつれてスピードが速くなる。ラウンド7あたりからは、レンガをすり抜ける敵なんかも登場してくる。ボンバーマンはこれらの敵をすべて倒し、さらに出口も探して脱出しなきゃならない。そのときに必要なアイテムが爆弾なんだ。一度にセットできる爆弾の数は最初は1個だけど、ゲームが進むにつれて増えてゆく。1ヵ所に2個セットして火力を強くするもよし、何ヵ所にもセットして敵を追いつめるもよし、状況に応じて戦略を使い分けてほしい(余談(よだん)ながら、ボクのファミコンのコントローラーがバカになって、思う所に爆弾がセットしづらくなってしまった。交換用コントローラーは任天堂でも売ってるし、東京なら東急ハンズでも売ってるってことだ)。

敵キャラの動きをじーっと見てると、なんとなく一定のアルゴリズム(法則)があるようだね。ボンバーマンが近くにいないときはある区間を往復運動し、近くにいるときは追いかける。爆弾が近くにあると逃げる。こんな感じのパターンだ。ってことは、やみくもに爆弾をセットしてもダメで、敵が袋小路(ふくろこうじ)に入りこんだところでセットしなきゃいけない。あんまり敵を追いかけまわすと、いきなり反転されてゴッツンコしちゃうよ。

コンティニュー!モードも付いて

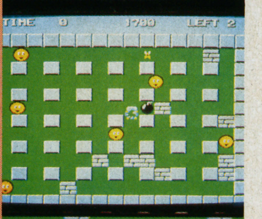
もうひとつ、ウレシイ機能がこのゲームにはある。ゲームオーバーになると、シークレットコードが画面下に表示されるんだ。で、次に始めるときに、コンティニュー・モードにして、これをインプットしてやれば、以前のラウンドからもう1度リプレイできるんだ。しかもスコアもそのまま!! ただ、シークレットコードが20ケタと長く、しかもアルファベットでインプットしなきゃならないのが難点だけど、逆にいえばそれだけ迷路が多彩だってことだもんね。まちがえないようにインプットしよう。

ロードランナーが好評だっただけに、2匹目のどじょうを狙(ねら)ったゲームかな? なんて思ってたけど、これはまったく別物のゲームと思ったほうがよさそうだ。迷路はいくらもあるから、必勝パターンはないし、基本テクを身につけたら、あとは要領(ようりょう)と気合のみ!? ロードランナーの緻密(ちみつ)なまでのパズル性にあきたら、こーゆーゲームも楽しいんじゃないかな。

➡こいつを取ればパワーアップ。火力倍増だぜ。

➡風船も、アッと驚く爆弾のパワー!!

➡出口に爆弾をセットすると、こんなバカなハメに……。

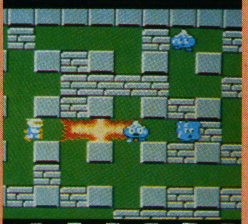


➡残念ながら、タイムアウト。再度挑戦しよう。

➡流し目がカワイイ敵キャラたちなのでアリマス。

➡サイテーの自爆の図なり。合掌(がっしょう)――。

➡レンガをものともせずにやってくるイヤーな奴。


➡ギョッ君してる(ギョッとしてる)玉ネギ君。

➡敵を全部倒さないとゴールできないよ。

➡どいつもこいつも、死に顔はマヌケ顔。

バイナリーランド
魔法の森の迷路ゲーム

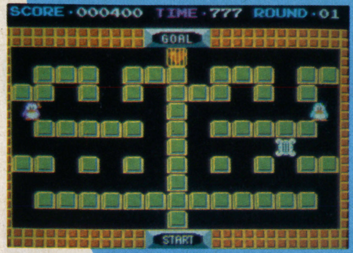
ファミリーコンピュータ　ハドソン　文／KILALA

⬆「バイナリーランド」オープニング画面。

脳ミソ活性化のゲームだぞい

1月号でも、一応速報という形でバイナリーランドの紹介をしたんだけど、読んでくれたかな？　今回はもうちょっと詳しいレポートをしてみよう。

そのまえに、先月号を読んでない許しがたいBEEPERのために軽くストーリーの紹介からしてみようね。

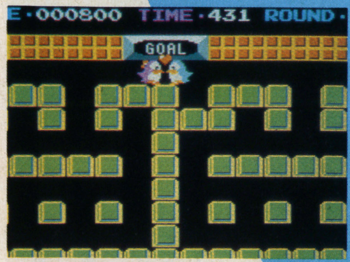


⬆たてごと出現。残りタイムも777で縁起がいいね。

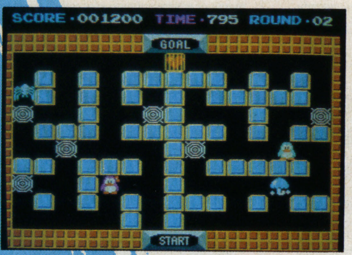
ペンギンのグリンくんとマロンちゃんは、大の仲よし。でもある日のこと、2人(2匹⁉)は魔法の森の中にある鏡の迷路に閉じこめられちゃったんだ。さあ、困った。ここでは、片方が左へ行けば、もう片方は右へ動いてしまうのだ。ただでさえ脱出はたいへんなのにあちこちにクモの巣はあるし、クモはおそろしい勢いで迫ってくるし、もう気が狂ってしまいそうな状況なんだ。ただ一つの救いは、いろいろな隠れキャラがあること。それぞれポイントが入ったり、無敵ペンギンになれたりするんだ。

ゴールにはルールがあって、2人が同時に出口にたどり着かないと、なんと出口が開いてくれないんだ。そのためのテクも必要というわけさ。

では、さっそくラウンドごとのコメントといこうか。もちろんそのまえに、グリンとマロンのどちらを基本にして動かすかを決めておこうね。



⬆めでたくゴールインができました！　チュッ!!

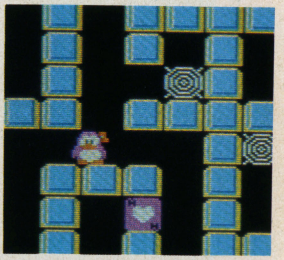


⬆隠れキャラ。雨ガサは1000点のボーナス。

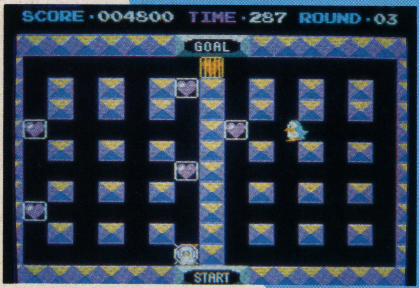
ラウンド1

このラウンドは最初ということもあって、いたってカンタン。クモは1匹しか出ないし、迷路もシンプルだし。今のうちに、2人の動きをよーくマスターしておこうね。両方の動きを1度に見ようとしないで、片方に着目しながら進めよう。たとえば、グリンのまわりのクモの巣をひととおり退治したら、今度は、マロンがクモを殺しに行って隠れキャラを取る、という感じでやろう。もちろん、思いどおりにペンギンを動かせるようにしておくのはトーゼン!!

さて、このラウンドでの要点(というほどでもないけど)は、出口へのたどり着き方だろう。片ほう、たとえばグリンを最上段へ動かしたら、1ブロック分だけ下げてマロンを左右に動かせるようにする。このときグリンは、タテの通路にはさまったままだ。そしてマロンを最上段へ動かしてやれば、2人とも最上段へ行けたね。でも、このままではゴールまでの距離がちがうから、同時にゴールできない。そこで、いったん2人を左右に引き離そう。そして、ゴールから一番離れた壁のところから一目散にかけこめば、めでたくゴールイン!!



⬆ウレシイハートは、なんと5000点。



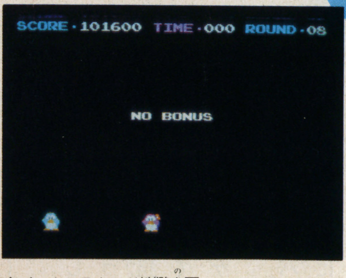
⬆いとしのマロンを助けるために懸命のグリン君。

⬆ボーナスラウンド天国之図。

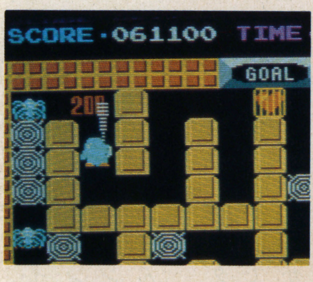
ラウンド2

少しずつ迷路が複雑になってきたけど、どうってことはないよ。クモも少ないし、スプレーをうまく使いながら進めばだいじょうぶだ。

このスプレーだけど、ペンギンが立ち止まった状態ではどっちの方向に吹き出るかわからない。そこでクモの巣を消すときには、アミの中に半分足を突っこみながら吹くのがうまいやり方だ。また、交差点のそばで待ちぶせして、横からやって来るクモにスプレーを吹きかけちゃう、というのもナカナカ有効な手だよ。逆に、袋小路など見通しの悪い場所で待つのはサイテー。とんでもない方向にスプレーが飛んだりして、イチコロだぜ。



⬆ボーナスラウンド地獄之図。



⬆クモが横から来たところで、スプレーをシュッ！

ラウンド3 ―ボーナスラウンド―

このラウンドはボーナスラウンド。死ぬことはないよ。よーするに、ハートを全部つかまえ、相手のペンギンを助けてあげて、2人同時にゴールインすればヨイ。

定石としては、自分のエリアのハートをほぼ全部取ってから、ペンギンを救出に向かう。当然ながらスプレーを吹いてやれば、相手は晴れて自由の身になる。そのあと残りのハートをすべて取って、最上段で2人をいったんひき離し、やおらゴールへ駆けこめばOK。つまり、1人でハートを取るよりは2人で取ろう、というわけだ。

もっとラウンドが進むと、要領よく取らないとパーフェクトはおぼつかないけど、このラウンドに限ってはどうやっても間に合う。むしろ、よけいな隠れキャラは一切無視!! ごくごくフツーにやって5万点ボーナスが入るんだから、これほど楽なことはないね。

↑あわれ、2人ともクモの巣につかまってしまいました。

ラウンド4

マロン側の迷路を見てごらん。ほとんど一方通行に近いだろう。どうやらマロン中心に動かしたほうが楽そうだ。また、迷路の左上にはクモの巣が3連でひかえていて、ちょっと苦労させられそうだ。

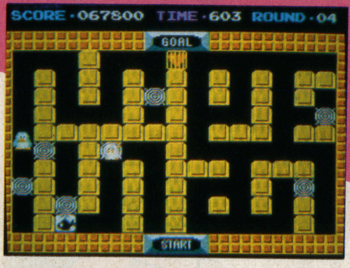
ラウンド1〜3を難なく終えてきたキミたちだから、あわててゴールするのはひとまず置いといて、まずはクモとクモの巣退治に専念しよう。クモは、必ず追いかけながらスプレーを吹くこと。スプレーは前にしか吹けないよ。待つなら交差点で、というのはさっきも言ったとおりだ。

隠れキャラが出たら、必ず取ろう。とくにクジラのマークは絶対取ること。これを取ると、2人のペンギンはいきなり光り始め、無敵のスーパーペンギンになる（2人ともオカマのペンギンになるのがなかなかコワイ）。無敵になれば、クモが来ようとなにが来ようと、怖いものなし!! スピードもぶったまげるほど速くなるから、一気にゴールめがけてまっしぐら!! とはいっても、このラウンド、最上段が横一列の通路になっていないので、今までのゴールのテクが使えないね。さあ、どうしよう？ さっきは2人を引き離したけれども、今度は2人を引きつければいいんだ。迷路の中心部にタテに壁があるけど、ゴール間近の2人をこの壁にぴったりつけておく（このとき、一直線にゴールインできるポジションにいればよい。ゴールからの2人の距離は、どうでもよい）。そこで、2人を上へ移動させればヨイわけだ。

↑クモのえじきとなったグリンに、思わず息のむマロン。

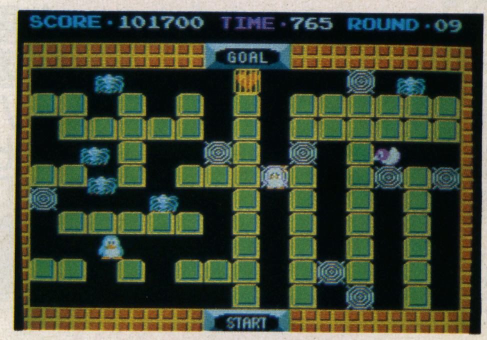
隠れキャラもいろいろ

このあとも迷路はザクザク続く。今まで紹介したテクも、まだほんの序の口なんだ。ラウンド9以降には鳥サンが現れるけど、この鳥サンに触れると、2人のペンギンが入れかわっちゃうんだ。ただでさえ混乱ぎみのキミの脳ミソは、これでもう爆発!! でも、鳥サンを使ったゴールインのテクとゆーのもあるんだ。ゴールから等距離の所にいるんだけど、壁があって進めない。こんなとき鳥さんに触れれば、あっという間にゴールインできちゃうというわけサ。

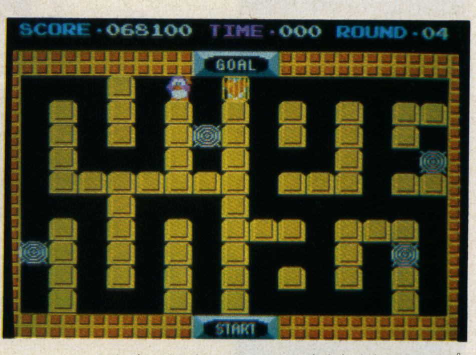


↑無敵ペンギンになって、マロンを助けろ!

そうそう、隠れキャラの話をしなくっちゃ。クモを殺したり、クモの巣を消したりすると、隠れキャラが出る場合がある。クジラはさっきも言ったように無敵になるけど、そのほかにケーキ（500点）、雨ガサ（1000点）、たてごと（2000点）、ハート（500点）などがある。どうすれば出るか、というのは、殺す順番のほかに乱数も加味されてるようで、たとえばボーナスラウンドでのクジラなんかは、同じ順番でハートを取っても出る場所が変わるみたいだ。どのラウンドでどのキャラが出る、というのも決まってないようだが、出る場所のほうはだいたい決まっているようだ。



↑ラウンド9からは、鳥サンが出現する。



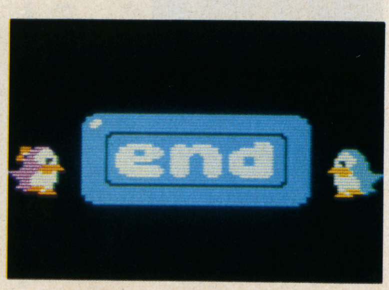
↑ゴール間近だとゆーのに、あえなくタイムアップ。

あと、5面あたりを過ぎると、迷路の壁がバイオリンなどのキャラに化けて、ボーナスが入ったりする。これについても、機会があったらレポートしたいなァ（再レポートするほど記事の人気が出てくれるか、はなはだ心配なワタクシ……）。

とゆーわけで、好き嫌いのハッキリ分かれそうなゲームではありますけど、正直言って、KILLAは大好きです。

もっともっとファミコンで、こーゆー「考えるゲーム」が出てほしい、と思うのはワタシだけではありますまい。

↑この程度ではイバれませんぞ、BEEPくん!



↑思わずニッコリしちゃう、カワイイENDサイン。

マグマックス

2重構造をフルに利用しよう!

ファミリーコンピュータ　日本物産　文/NANISORE®

日物ゲームついに登場

日本物産のマグマックスという横スクロールの戦闘ゲームを知っているかな？　とても優れていたんだけど、今や過去のものになってしまったんだ。ところが、今度ファミリーコンピュータ用カートリッジとして発売されるというからうれしい。でもまだサンプルソフトは手に入らないので、ここではビデオゲーム版をもとに紹介しておこう。この記事は、ビデオゲーム版マグマックスをベースとして書かれているからご了承を。

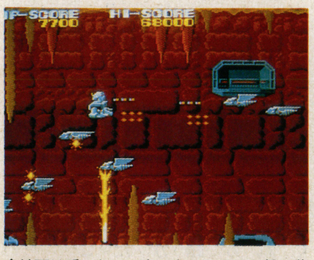
⬆自機の上にいるのが多重砲。倒すと6発の弾となり誘爆できる。

⬆マグマックス、スタート。パーツを取ってパワーアップしよう。
(写真はすべてビデオゲーム版)

パーツを取ってパワーアップ

このゲーム、じつは2重構造になっていて、ワープホールで地下に移動もできるんだ。これを使って逃げまくってピンチをきりぬけよう。また地上と地下では、敵の種類や攻撃パターンもちがう。地上では砲台など固定物があるけど、地下にはない。かわりに移動する敵がたくさん出現して、これが地上の敵より速いのだ。ちなみにビデオ版では、安全策の地上と、得点のよい地下の、どちらか一方だけをプレイしてワープホールを使わないプレイヤーもいたね。

ところでこのゲームでは、落ちているパーツを装着するとパワーアップができる。パーツは頭部、脚部、頭部を装着したときのみに取れる波動ガンがある。前者2つを装着すると、弾数も増え、敵の攻撃を1回受けた場合にもパーツが身がわりに破壊され、自機が助かる。脚部はスピードアップの効果もある。波動ガンは装着するとスピードが落ちるが、地上では光線が出て敵をまとめて倒すことができる。また、地下では火炎みたいな物がでて、敵を貫通して倒してくれるのだ。というわけでパーツはなるべく取ろう。

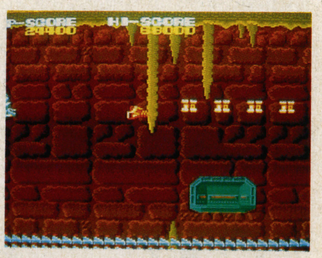


⬆地下は手ごわい。上にあるツララを撃ち落として敵を巻きこめ！

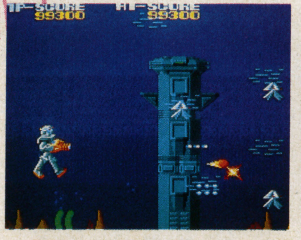
⬆砂漠地帯はたくさんの砲台があり難しい。隠れる奴もいるぞ！

要塞バビロンをねらえ!

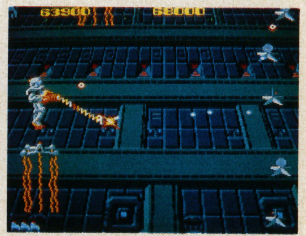
これには敵の親玉ともいうべき「バビロン」の要塞が、地上、地下とも、ある決まった地点で登場する。地上と地下で要塞の形が多少ちがうけど、両ほうとも本体から飛び出た3つの首から弾をバラまいてくる。首1つにつき8発の弾を当て、3つの首を破壊したあと、本体にまた8発当てると破壊できる。でも波動ガンを使えばもっと速い。自機を上下に動かして弾をよけつつ、がんばろう。本体や首は破壊寸前になると赤く点滅するから目安になるね。地上で黒い弾を持った多重砲の誘爆に敵を巻きこんだり、地下のツララを破壊して敵に当てると、ボーナス1000点が入るよ。



⬆敵がフォーメーションを組み赤く光ったらチャンス。1000点入るぞ！



⬆この海で出現するクラゲ。テラクレスタにも隠れキャラとして登場。



⬆頭と脚を装着し波動ガンを持てば最強装備。向かうところに敵はなし。

オバケのQ太郎

ワンワンパニック

ファミリーコンピュータ　文/ぶんば　バンダイ

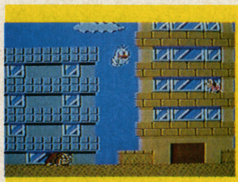
おなじみ、オバケのQ太郎がファミコンゲームになったよ！

ゲームの内容は、Qちゃんが友だちの落とし物を捜して届けたり、プレゼントをあげたりして、12種類ある物語を完成させるんだ。

ところが、とちゅうにはQちゃんの大嫌いな犬やカラス、スズメ、煙突の煙などが邪魔しようと待ちかまえているので注意、注意。

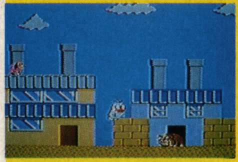
早く物語を完成しないと夜になっちゃったり、おなかがすいてしまうと空が飛べなくなってしまうから気をつけてね。

さあ、キミは12種類の物語を完成させることができるかな？

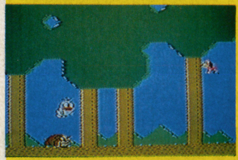


⬆ビル街をフワフワ。

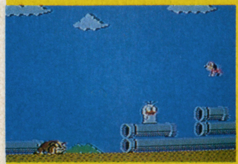
⬆正ちゃんの家の上だ。



⬆煙に注意してね。



⬆うわ、ブルドッグだ！



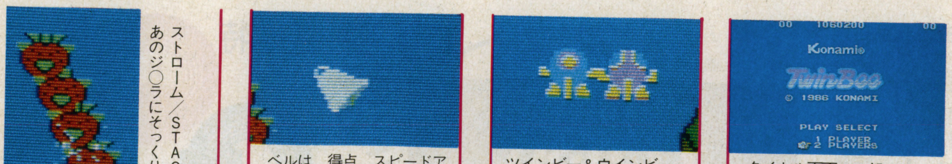
⬆土管の上でひと休み。

特集 テレホビーゲーム II

ツインビー キャラクターわっしょい編

ファミリーコンピュータ コナミ 文／SHOTAN・I

SHOTANでござる。好評の先月号につづき、今回はキャラを公開！

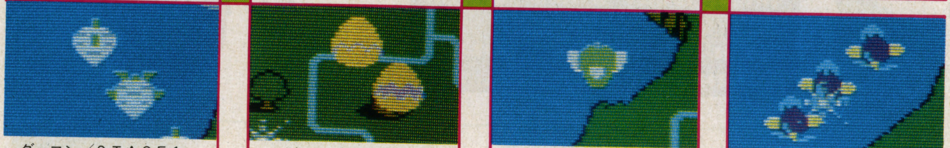


ストローム／STAGE 1 あのジ○ラにそっくり。

ベルは、得点、スピードアップ、バリア、分身、ツイン砲とパワーアップ可能。

ツインビー＆ウインビー。いわずとしれたプレイヤーキャラクターだい！

タイトル画面。一部のキャラクターがぬけてるかもしんないので、めんご。

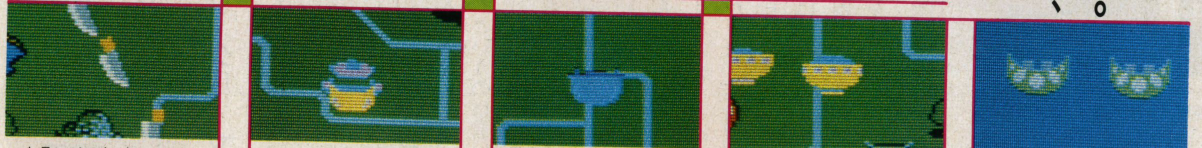


ダッコン／STAGE1 プレイヤー目がけての体当たり攻撃だ。

エグレス／STAGE・ALL レッドベルを取ると出るタマゴ型戦闘機だっ！

ピーマック／STAGE 1 横に消えるやつだ。ステージ1はこればっかり。

ナッピー／STAGE 1 上に帰るやつなのだ！



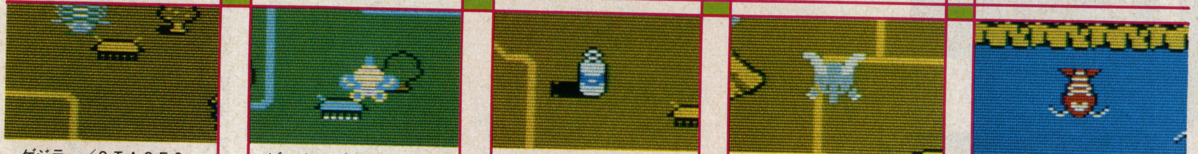
トランジスタ／STAGE 5 放物線運動をします!?

ナベッコ／STAGE2 へんな方向に行ったらつっこんでくる、へんなやつ。

カマゴン／STAGE2 なんとなくタルケンみたい。

ドンベー／STAGE2 左右にジグザグに動く。めっぽう速い！

ビーン／STAGE1 ロペと同じ動きをする。4機編隊で現れる。



ゲジラー／STAGE3 ジグザグに動きながら、つっこんでくるのだ。

ビックル／STAGE・ALL 高得点なんだい！ベルを撃ちつづけよう。

ミルク プレイヤーが1機ふえるっ!!

パオー／STAGE3 ただ直進するだけです！

エグセン／STAGE3 ほとんどカピ+テラジなんです!?

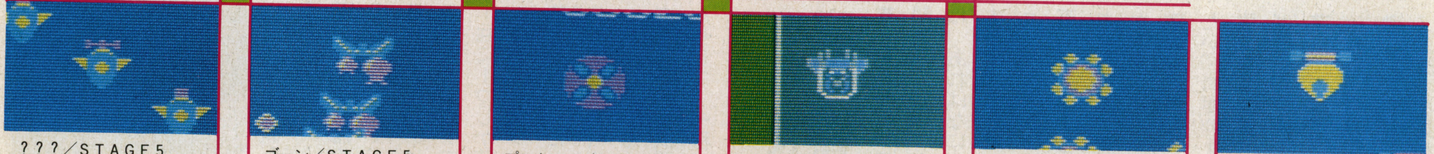
ロペみたいに左右に動きながらつっこむ。

ビーズ／STAGE4 プレイヤーに向かってくる。メーウスもどき。

スタップ／STAGE4 別名シャチハタ。ピョンピョンはねてくる。

カマース／STAGE4 プレイヤーにつっこんでくる、とみせかけてもどるが…。

ラシャール／STAGE4 上方で弾をバラまくだけ！（スコアの上に見える）



???／STAGE5 最下段でUターンしてくる。

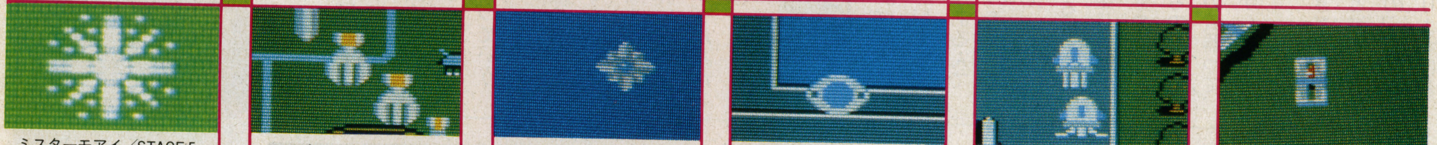
ゴーン／STAGE5 タルケンもどきMKIISR。

プロクーマ／STAGE5 こいつも強い。弾をバラまきながら体当たりする。

バイブール／STAGE 5 こいつはめっぽー強いっ!! プレイヤー目がけて…。

ズームヒマワリ／STAGE5 左からでてきて、くるっと一回転。

ペレット／STAGE4 こいつもタルケンもどき。



ミスターモアイ／STAGE5 グ○ディウスとはいわないよ…。

Bスプルーン／STAGE 2 プレイヤーに向けての体当たり攻撃。

アイリス／STAGE 0 左右に行き来するだけ。最下段で待て！

ハイトラプス／STAGE 5 ななめにくるだけで、ちょっと楽かな？

トランジスタ／STAGE 5 ピョンピョンとびはねるっちゃ。

P・トランジスタ／STAGE5 ほとんどエグレスなのだ！

スパイス大王／STAGE 5 右側をねらって撃て！ これで1面にもどる。

クローデバイス／STAGE4 画面左側で動きがおそくなる。

タイガーシャーク／STAGE 3 フロッガーは敵ではない。最下段で撃ちまくれ！

パラレルディッシュ／STAGE2 スピンには十分注意しようぜ。

オニオンヘッド／STAGE1 コロンをたてにして攻撃する。

グラバー／STAGE 5 メーウスもどきでいっ！

特集II テレホビーゲーム

アストロフラッシュ

⬇タイトル画面

アストロフラッシュ・サテライトフ 玉と芋がセガに迫る！

セガ・マークIII 文／芳珍玉一VS氷水芋吉

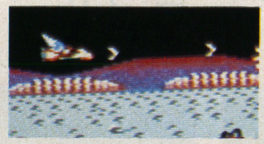
一部マニアから大好評の玉一と芋吉の、異色対談レビュー。ムム、ム、これは連載になりそーな気配……。

武器の選択がポイント

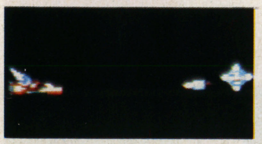
玉 さて最初は、「アストロフラッシュ」。このゲームは、8方向に動く宇宙船を操って、核戦争後の地球を占領しようとする人工知能コンピュータ「ダルアス」のメカ軍を撃破していき、最終的に地下にいる大要塞を倒す、というゲームなんだ。なーんか、どこにでもありそうな設定なんだよね。だけど、熱中してしまう、というナゾのゲームなんだ。

芋 ワザワザ難しい説明しないでくださいよ。つまりが横スクロールのシューティングゲームだってことでしょう。だったらなにも考えずに、撃って撃って撃ちまくればいいんですよ。まあ、「なにも考えずに」というのは言いすぎですけどね。なにせ、いろんな敵が出てきたときに、その敵の特徴に応じて、「武器の選択」をしなくちゃいけないから、少々記憶力が必要ですもんね。

玉 そーなんだ、このゲーム最大の特徴がそれ、「武器の選択」だよ。発想からして変わってて、戦闘ちゅうに下をチョロチョロしてる敵の武器輸送車を襲って、いろんな武器を強奪するってんだから。

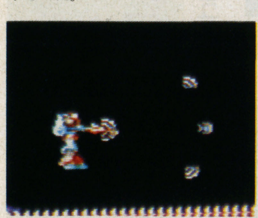


⬆Aの武器。一番ノーマルな武器。三角形のビームが飛んでいく。

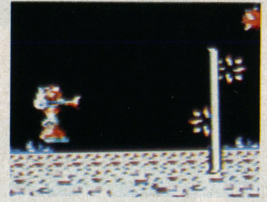


⬆Dの武器。キャノン砲と呼ばれている貫通弾。敵がいくらいても貫通するのだ。

⬆Bの武器。パワーアップとしては一番弱い。リング状のビームで敵に当たりやすい。



⬆Eの武器。拡散ビーム。射程が非常に短いが、3方向にビームが出るため接近すれば敵を一気に撃破だ。



⬆Cの武器。ソード砲と呼ばれている上下に幅の広いビーム。パワーアップの中では最強。

⬆Fの武器。2方向ビーム。前後にビームが出る。普段は役に立たないが、ボアサイトには効果的。

実際には、敵の武器輸送車を破壊すると、?マークのアームカプセルが出現して、それを取ると武器の選択ができるようになる、というぐあいだから……。

芋 良心が痛まない？

玉 いーかげんにしなさい‼ ともあれ、武器の選択方法がまた変わってるんだよな。

芋 ?マークを取ると、画面左上で、アルファベットのAからGまでが、ルーレットかスロットマシンみたいにす早く点滅するんだよね。そして、おめあての文字が出ているときにうまくボタンを押せば、メデタク新しい武器が手に入る……と。

玉 文字と武器の対応は写真を見てもらうとして、ここでいちばん気をつけたいのは、武器は複合してパワーアップするんじゃなくて、1回に1つしか使えないっていうことだよ。

芋 だから、たとえば敵の攻撃が激しくてじっくりタイミングをはかれないときなんか、まちがった文字というか武器を選択しちゃったりして。一種のギャンブルみたいな要素もありますよね。

⬆下にいるのは武器輸送車だ。中にあるアームカプセルを奪え。

⬆これが、貫通ビーム、キャノン砲の威力だ。

⬆無人機械都市の上空を飛ぶマイシップ。このへんは楽勝。

ロボットへ変形の意味は？

芋 それから、武器によっては戦闘機からロボットに変形しますよね。あれはなにか意味があるんですかねぇ？ ただ最近の流行にのっただけとか……。

玉 芋は、すぐそう考えるけど、あれはたぶん、難易度調整じゃないかなぁ。ロボットのときのほうが敵の弾に当たりやすいもの。だいたい、ロボットのときの武器って、強力なヤツばっかりだから、少しは弱点がなくっちゃ。

芋 なるほど、よくできてますよ。それに、強力な武器ほど減り方が激しいですしね。右上の「ARM」メーターを見ればわかりますけど。

玉 その上の「POWER」メーターも重要だよな。敵の弾が当たるごとに減っていって、0になると1機ミスになるんだから。0が近くなってきたら、「G」でパワーを補給すればいいわけだけど。

⬆地下への入口発見！ この場所にくるとスクロールが止まる。

敵キャラの動きをつかめ！

芋 ところで、敵キャラもナカナカのものだと思いません？ スプ

⬆いきなり後ろから攻撃してくるボアサイト。弾も撃ってくる。

ライトもキレイだし、動くパターンもいろいろありますし。

玉　その敵の動きだけど、パターンによっては安全な場所があるって知ってる？　敵の複合攻撃には弱いけど、その安全地帯さえ見つければ、安心して武器を選択できるのさ。

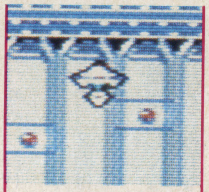
芋　安全地帯のないキャラだっていますよ。ほら、地下にいる大きな2足歩行ロボットとか。

玉　その2足歩行メカが、各面の最後に登場するキャラクターだよ。それじゃ、敵キャラクターと武器の選択をポイントになる場所ごとに芋に解説してもらおうか。

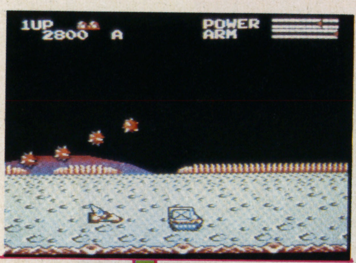
芋　まかせてくださいよ。まずゲーム開始直後は、なんといってもCのリード砲。これは、上下に幅広いビームを出すので、画面上の敵を一気に撃破することができるんで痛快ですよ。ほんとうはこれだけで突破できるんですけど、無人機械都市の最初と最後に出てくるハイルン（高分子結合体）っていう、弾をハネ返すヤツをやっつけようと思うんだったら、Dのキャノン砲も選ばなくちゃいけないんですよね。まあ、地上は、CとDとGを選んでいれば、かなり楽ですね。

玉　地上はそれでいいとして、地下の要塞に入っていくと、一概にそうもいえないんだよ。地下にはアルアポット、ボアサイトなどのイヤなヤツらが出てくるんだ。とくにボアサイトは後ろから攻撃してくるから、Fの2方向(前後)ビームを持っていないと苦労するぞ。最後の2本足は、エルグラムゾンって名前なんだけど、こいつは、頭に弾を10発撃たなければ、破壊できない。だから、離れていると

⬆BARRIER 要塞の最終防衛兵器。



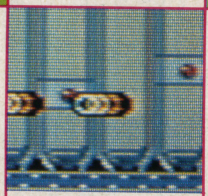
⬆ALAPOT 無人探査機。



⬆PSYBALL 弾はうたない。

⬆アルアポットは、縦軸が合うと、いきなり弾をうちながら接近。

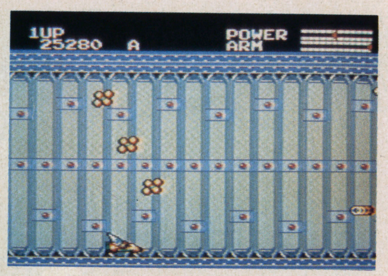
⬆ELGRAMZON 要塞最大のロボットメカ。



⬆ZELNUC 異種生命体。

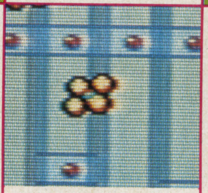
サイボールは、地下要塞の誘導エネルギーに支配されている。エルブリンクは、プレイヤーに近づき弾を撃って逃げる。

⬆ELBLINK コンピュータが内部にある。

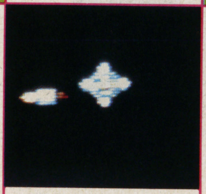


⬆異種生命体、ゲルパーラ（豆）とゼルナック（チクワ）がいる。

⬆ARMCARRIER 武器輸送車。



⬆GELPAAR 異種生命体。

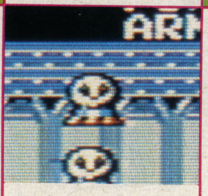


⬆HILUN 高分子結合体。

⬆LUVOGUE 突撃型戦闘機。

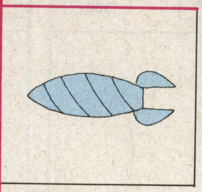
⬆ギルメア（ガイコツ）は、どこか1ヵ所穴を開けないと通れない。

⬆ARMCAPSULE これを取って武器の選択。



⬆GEALMEA 防衛ユニット。

⬆BOASITE 追撃戦闘機。



⬆BIFLER 惑星軌道に沿って直線飛びする。

⬇最後の対決、2本足メカ。こいつに対する安全地帯は右上だけだ。

きは頭をねらい、近づいてきたら画面右上に逃げる、という動作を繰り返せばいいんだけど、右上に逃げたとき、ロボットだと敵にやられやすいのだ。ここでの武器の選択は、少々迷うところだね。
　こいつをやっつければ1面突破だ。

芋　それで、2面は再び地上からというわけですね。2面からは、敵の攻撃が激しくなるくらいで、変わったところもないけど、新しい敵キャラクター、バリア。こいつには苦労させられますよ。

玉　2面以降は、敵が複合攻撃してくるから、安全地帯がないも同じなんだよな。しかし、このゲームは単純なパターンものになるところを、武器選択というランダムな要素を入れたことによってカバーしている。よく考えてあるな。

芋　そうですね。この武器選択のパワーアップの中に、A、Bなどのハズレを入れているのもおもしろいと思いますしね。なかなかのもんですねえ。

サテライト7

←星を取りたいけど、敵がジャマだなあ。

ネーミングに拍手

玉　さて、お次はサテライト7。縦スクロールで2人で遊ぶときに、マイシップが並ぶところなんか、ツインビーやエグゼド・エグゼスの雰囲気だね。

芋　そうですね。やっぱりこのゲームは2人で遊ばないとおもしろくないですね。2人で協力しあったり、ぶつかって、邪魔しあったり、と、なかなか奥が深いですよ。

↑このタイプの地上物を撃つと、星が飛び出す。

玉　どーでもいいことだけど、このゲームの設定。スペースコロニーの7番目、つまりサテライト7上の戦いなんだ。このへんの話がうまくまとまっているのに、サテライト7を取りもどすべく戦っているマイシップの名前が「そよかぜ号」。このネーミングには思わず大爆笑だよ。

芋　いやあ、そのミスマッチ感覚が、なんともいえないオカシさをかもし出しているんですよ。このネーミングをした人はタダ者じゃない。

「暗黙の了解」を破った!?

芋　まあ、名前のことは置いといとして、このゲーム、少し気になることがあるんですよ。というのは、敵キャラの撃ってくる弾のねらいがエラク正確！　これはアクションゲームの「暗黙の了解」を破ってますよ。

玉　㊦ おまえときどきワケわかんないこと言うなあ。なんだい、その「暗黙の了解」って？

芋　たとえば、ゼビウスだったら、敵は12方向（8方向だっけ？）にしか弾を撃たないでしょう。だから、どんなにたくさんの弾を撃たれても逃げようがあるんですよ。

↑プレイヤー1はあえなく討ち死に！

↑そよかぜ号の周りを敵が囲む。連射で撃て。

特集 II テレホビーゲーム

ところがこのサテライト7では、それがない。もう少しスキを見せてくれなきゃ。

玉 そんなに熱くなるなよ。そんなことを気にするのは、㊦ぐらいなもんだって。まあ、でもたしかに、地上物、空中物が画面にガンガン出てくると、よけきれないときが多いんだ。

芋 でも、よく考えたら難易度はこのぐらい、つまり少し難しすぎるぐらいのほうがいいんじゃないでしょうか。かんたんにキワメられちゃったら、とても長持ちなんてしませんよ。

2人プレイのかけひきがイイ

芋 話がそれましたけど、内容でいちばん光ってるのは「マジカル・スターライト」。ゲームとちゅうに流れてくる星を、同色で5つ集めると秘密(ひみつ)のパワーアップが……。

玉 少し詳(くわ)しく説明するけど、赤い星をそろえると連射機能が、青だとスピードアップ、緑でバリア、黄色でボーナス、そして白をそろえるとマイシップが追加される、といった具合なんだよな。

芋 いや、ボクがおもしろかったのは、パワーアップの内容じゃないんですよ。むしろ、2人プレイ時の星の取りあい。なにせ星を5つそろえたときにパワーアップするのは、最後の星を取ったキャラだけなんですから、そこらへんのカケヒキがいいんですよ。

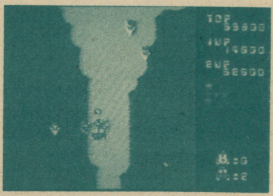
玉 そうそう、相手に星を取られまいと故意(こい)に体当たりを仕かけたり、それをねらったつもりが、失敗して敵に体当たりしちゃったり……なあ、芋吉。

芋 (とぼけた顔で)だれのことですかあ? ボクは知りませんよお。

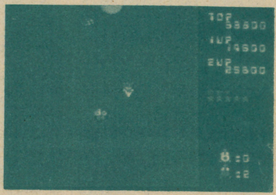
玉 とぼけちゃって。ネタはあがってんだぞ。

芋 ふん、星なんか要(い)りませんよ。どうせ役に立つのは、緑のバリアぐらいなんですから。それに、はっきりいってパワーアップの恩恵(おんけい)よりも、星を取ろうとして敵に体当たりする損失(そんしつ)のほうが大きいですよ。

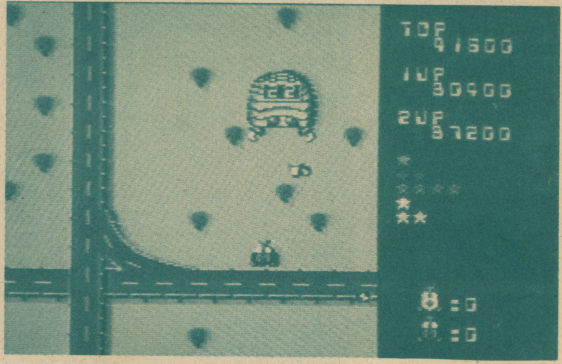
玉 それは、ただ単に㊦がヘタなだけだからだよ。



⬆バリアがあれば敵にぶつかっても大丈夫。



⬆緑の星を5つそろえると、バリアが使える。



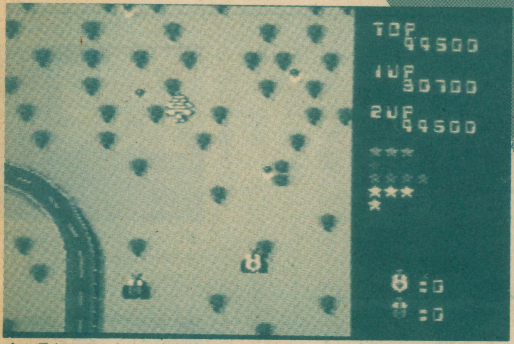
⬆出たな、巨大イモ虫⁉ あと22発で破壊だ。

バトルモードにどっぷり

玉 敵に体当たりするのは困りもんだけど、味方同士の体当たりならおもしろいことが起こるんだよな。ぶつかった瞬間に撃った弾が斜(なな)めに飛ぶとか……。これも、使い方によってはエラくおもしろいぜ。

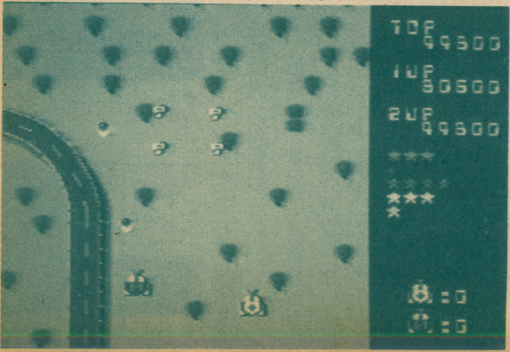
芋 結局なんだかんだ言って、じつはバトルモードをやるための口実(こうじつ)じゃあないですか。BEEPのライターって、みんなバトルモード好きなんですよねえ。もちろん、ボクもそのうちの1人なんですけどね。

玉 そういえば、前に1度だけ協力してプレイしたことがあっただろう。あのとき、㊦は空中物ばかりねらっていて、全然地上物をねらってくれなかったんじゃないか。地上物をたくさん撃つと、いいことがあるのを知っているんだろ?



⬆一見なんでもなさそうなハチなんだけど。

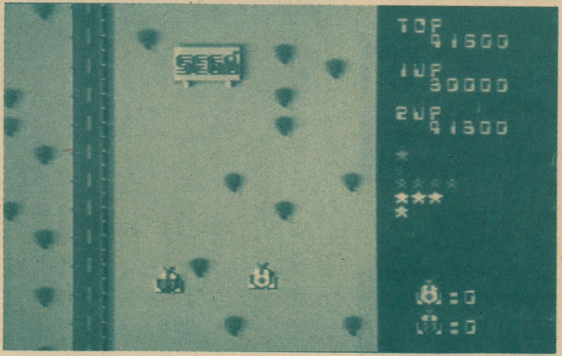
⬇すぐに分裂して攻めてくるから注意。



芋 知ってますよ。地上物を撃つと、たまに「マジカル・スターライト」が飛び出してくるっていうんでしょ。

玉 そのほかにも、1シーン最後の敵、これは本当は、30発の弾を撃ちこまなきゃならないんだけれど、地上物を撃てば撃った数だけ、その30発から引かれるんだ。つまり、地上物をマメに撃っとけば、最後になって報(むく)われるってワケだな。

⬇こんな場所にもセガの看板があるなんて……。



芋 最後の敵って、体にデジタル数字が表示されていますよね。あれ、なんだか不思議ですよねえ、ワザワザあと何発で自分が死ぬかを示してるんですから。

(ここで「Oh!Hitbit」の編集のNさんが踊(おど)りながら登場)

N それはねえ、キャラクターの弱り具合(ぐあい)をグラフィックで表示するかわりに数字で表示してるんだよ。そおーれ、しまったな(踊りながら退場)。

玉 なるほどね……(あきれつつ)。ところで、㊦は今回のゲーム、なにがおもしろかった? ボクは「アストロフラッシュ」がよかったけど……。

芋 ボクは……やっぱり、ゲームはナムコですよ。

玉 もー! いーかげんにしなさい!

玉・芋 失礼しやしたッ。

特集 II テレホビーゲーム

ポートピア連続殺人事件 出血大サービス編

文／有効射程5メートル　エニックス　ファミリーコンピュータ

⬆①タイトル画面。パトカーのサイレンが、緊張感を盛りあげる。

犯人がバレている推理小説なんてキライだあ！

きみは、推理小説って、好きかい？ 好き？ それならもう、「ポートピア連続殺人事件」は買ったかな。なんといっても、ファミコン初の本格アドベンチャーゲームだ。推理ファンはもちろん、そうでないひとも、このゲームには熱い視線を浴びせていることだろう。発売されたのは去年の11月末だったから、もう一ヵ月あまりがたっている。早くも犯人逮捕に成功したプレイヤーには、オメデトウといわせてもらおう。しかしその一方、どうしても捜査の手がかりを見つけることができず、くさっているひともいるはずだ。わかる、わかるよ、その気持ち。目を真っ赤にして、タメ息まじりにリセット・ボタンを押す毎日。いやあほんと、あと一息で犯人がわかるっていうのに、どうしても決め手になる証拠をつかむことができず、苦い思いをしているのは、キミだけじゃないんだよ。安心したまえ。

そうだ——なかには、頭のほうでもう行き詰まってしまったひともいるんじゃないのかな？ この記事は、そんなあなたに送る、「ポートピア連続殺人事件」解決の手引きなんだ。といっても、最終的に犯人を逮捕するのは、キミの役目。だから、この記事を読んだからといって、すぐにうまくいくというわけじゃない。そのへんは誤解しないように。ね、こんな経験はないかな？ 図書館で、まだ読んだことのない推理小説を借りる。ワクワクしながら家へ帰ってきて、やおらページをめくってみたら、出だしのところに、「犯人は××だ」と鉛筆で書きこまれている——なにが腹が立つといったって、これくらい腹の立つことはないよ、ほんとに。だから、最後の詰めは、キミ自身がやること。これだけは、あらかじめ断っておく。

犯人逮捕の第一歩はまずメモること

先々月の紹介を読んでくれたひとはもう知っていると思うけど、いちおうざっと、このゲームの説明をしておこう。

「ポートピア連続殺人事件」は、ファミリーコンピュータとしてははじめての、アドベンチャーゲームだ。プレイヤーであるキミは、兵庫県警随一の刑事となって、謎の密室殺人事件の捜査にあたる。このゲームの目的は、犯人をつきとめて、逮捕することだ。

殺されたのは、悪質なサラ金を経営していた人間。容疑者も多く、捜査は一筋縄ではいかない。証拠物件の押収、関係者の尋問、アリバイの裏を取ることなど、しなければならないことは山ほどある。

犯人捜しの第一歩は、まずメモと鉛筆を用意することだ。とにかく手にいれた物、情報（ひと、店などの名前、電話番号など）は、みっちりと書き残す。このメモがあれば、健闘むなしく犯人を逮捕することができず、リセットをかけてもう一度最初からやり直さなければならなくなっても、スピーディにゲームを進めることができるぞ。

迷路の歩き方、教えます

では、捜査をはじめよう。まずは現場に急行だ。事件のあった山川耕造邸は、花隈町にある（写真2）。これが、その屋敷。もしかしたら、犯人が足跡を残しているかもしれない。ここは虫眼鏡を使って、丹念に地面を調べてみよう。

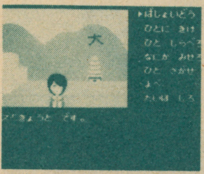
すると——やや！ 指輪が落ちているぞ（写真3）！ これは、犯人の遺留品かもしれない。すると、犯人は女か——？ いやまて、そうとは限らない……とにかく、これは採取しておこう。

それでは、屋敷の中にはいろう。

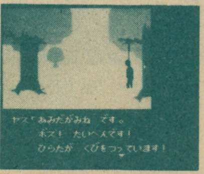
さあ、ここが耕造が死んでいた場所だ。耕造の職業、経歴などがわかったら、部屋のなかを、じっくりと調べてみよう。ここでも、虫眼鏡は大活躍だ。とくに、戸棚や本棚、テーブルの上などは、要注意だぞ（写真4）。

現場が、まったくの密室だったことを確認したら、となりの部屋も調べておこう。この部屋も、事件とは無関係じゃないからね。調べ方がうまければ、地下迷路への入口が見つかるかもしれないよ（写

⬆⑭ストリッパーのオコイから、意外な証言が!?

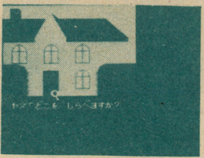


⬆⑮行方不明の容疑者を追い、京都へ。

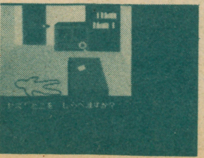


⬆⑯し、しまった、遅かったか！ 捜査班の眼前には、第2の死体が……。

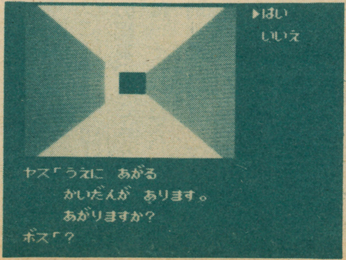
⬆②花隈町だ。遠くに広がる海は、青く美しい……。



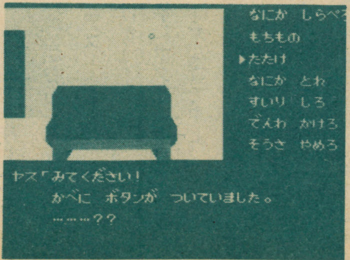
⬆③耕造の屋敷は、すみからすみまで調べつくそう。



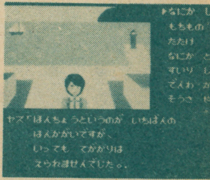
⬆④テーブルの上にあるのは灰皿だ。それをどけてみると…。



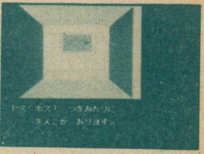
⬆⑥地下迷路だ。一度迷いこむと、脱出には苦労するぞ。



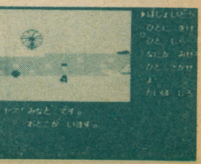
⬆⑤隠しボタンを発見！ しかし、なんのスイッチだ？



⬆⑰この淡路島に、容疑者の隠された過去がひそんでいるのだろうか？



⬆⑱この金庫をあけるには、耕造の書斎で見つけた鍵が必要だ。



⬆⑲怪しい男が港にいる。なにか、聞いてみようか…。

真5)。さて、この迷路の中で迷子になっている人はいないかな？　迷路のマップは載せないが、こうした迷路をクリアするコツをそっと教えちゃおう。それは、迷路にはいったら、右か左、どちらかの手を（どちらかは自分で見つけてね）、壁につけたまま進むということなんだ。なんだ、そんなかんたんなことかといわれそうだけど、まだこの迷路をクリアしていないひとは試してごらん。かならず、そのなかで「ある物」を見つけることができるはずだ。(写真6)。

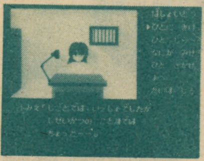
屋敷を出たら、周辺の聞きこみ捜査をやろう。貴重な情報が得られるはずだ。ここでわかったこともメモって、あとで調べるように。それでは、事件の関係者から、事情聴取することとしよう。

登場する女の子って、けっこう可愛いんだぜ

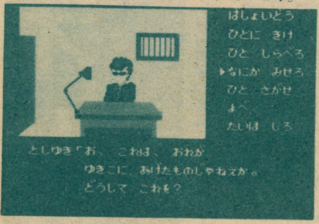
関係者の調査は終わったかな（写真7〜10）？　そうそう、証拠として採取した物を見せて、その反応を探ることを忘れないように。なかには、なかなか聴取に応じない者もいるが、そういうやつは「叩く」で、軽く・な・で・て・やるといい。

さて、登場人物に関係ある地名が、ふえてきているはずだ。ここらで、捜査本部を出て、調べてみるといいだろう。出かけているあいだに、思わぬタレコミがあるかもしれないしね。

⑦門番の老人、小宮はなにか隠している。年寄りをなぐるのは趣味じゃないのだが…。


⑧秘書の文江。しかしこりゃ、どー見ても小学生だな。

⑨俊之の取り調べは、コワモテでいこう。



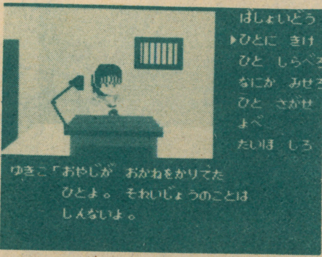
ここでひとつ大サービス、ヒントをあげちゃおう。被害者の甥、俊之の部屋に残されていたメモ、「こめいちご」の謎だ。これが解けずに、頭を悩ませていたひとも多いはず。なにを隠そう、ぼくもその1人だ。じつはこの謎、少しばかりアンフェアだ。メモの横にある電話に気づいただろうか？　そう、これは電話に関係ある謎なんだ。ただし、ふだんプッシュホンを使っていないひとには、ちょっとむずかしい。

出血大サービス——ここまでが限界です

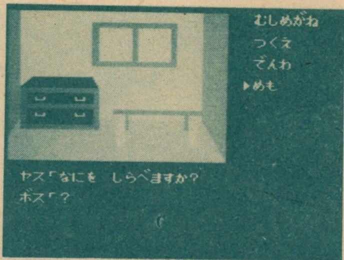
「こめいちご」とは、短縮ダイヤルのこと。ああ、とうとう書いちゃった。まあ、ここから先は、自分で考えてみてくれたまえ（写真11）。この暗号を解くことで、事件の解明にはグッとはずみがつく。ここを契機に、いろいろな糸口が、ほぐれ出してくるってわけ。

〈ぱる〉にもいってみよう。ここでも、驚くべき情報が手にはいるはずだ。移動する先々で、聞きこみをすることも忘れないように。というのは、時間経過や情報の判明度により、聞きこみで得られる手がかりも、微妙に変化してくるからだ。夢々手抜きは、なりませんぞ（写真12、13）。この調査で、被害者・山川耕造には、意外な過去があることがわかる。

小躍りして本部に帰ってみると、重要参考人のひとり、平田の娘、由貴子から伝言がはいっていた。どこのものかはわからないが、電話番号を記したメモが見つかったという。ところが、この電話がうまくかからなくて、また頭を抱えているひとも、きっといるんじゃないかな？　そういうひとは、本部以外のところから、かけてごらん。カギは、平田が、どこにいくといい残していったか——ということだ。



⑩容疑者の1人、平田の娘・由貴子。



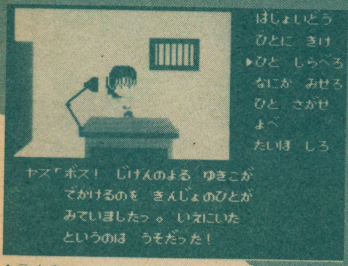
⑪机の上の電話に注意。ダイヤル式ではなく、プッシュホンだ（ちょっと、見にくいか）。

とにかく、マニュアルをよく読んでくれ！

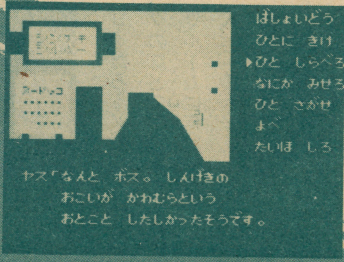
さあて。この時点で書けることは、このあたりまでだ。なにしろ、前のほうでも書いたけど、犯人のわかっている推理小説ほどつまらないものはない。だから、この先の謎解きは、キミたち自身の手でやってほしい。もし、近くにすでに犯人を逮捕した友だちがいるのなら、そのひとにヒントをもらうのもいいね。

とにかく、くどいようだけどファミコンでのアドベンチャーゲームはこれがはじめてだ。アクションゲームしかやったことのないキミには、いろいろとまどうことが多いだろう。そんなときは、マニュアルをよく読み返してほしい。このゲームのマニュアルは、ファミコンのものとしては、もっともくわしく書かれたものだ。ゲームを進めるうえで生じた疑問のほとんどは、マニュアルで解決するはず。

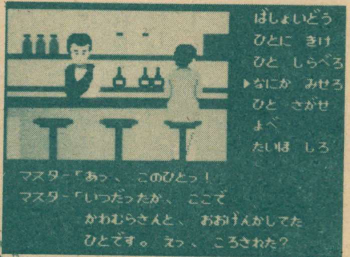
それでは、メデタク犯人を逮捕することを祈る！



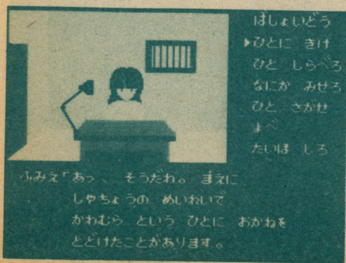
㉒由貴子のアリバイが崩れた。しかし、彼女が殺人犯なのだろうか？



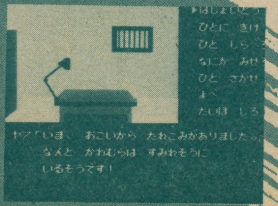
⑬聞きこみ捜査は、くどいほど繰り返そう。



⑫スナックぱる。マスターに耕造の写真を見せてみると……。



㉓耕造と川村。かれらは、なぜ殺されなければならなかったのか……。



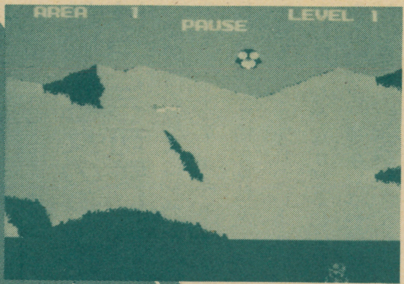
⑳捜査本部にもどってみると、タレコミがあった。よし、すみれ荘に急行！

㉑……しかし、われわれはまたも後手にまわってしまった！

ヴォルガードII

隠れキャラ&攻略法

ファミリーコンピュータ　デービーソフト　文／クワトロ常光

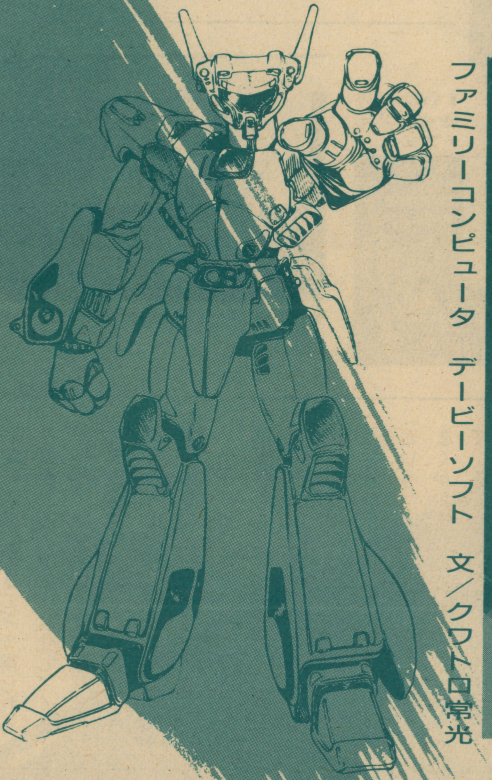


⬆ペンギンくん出現／ そのまま触れるな！

ロボゲームのマニアだあ！

先々月の紹介につづき、今回は隠れキャラの出し方や、具体的な攻略法を書いてみよう。

さて、そのまえに自己紹介。お気付きの方はわずかだと思いますが、じつはわたくしことクワトロは、今までロボットゲームしか担当していなかったのです。テグザー、マクロス、ヴォルガードII…、ま、本質的にアニメ風ロボットが好きなことは好きなんですが。「ファンロード」にも載りましたし（こいつは本当のおたくだなぁ）……。そうです、あのBEEP X号のモノクロページに載っていたウルトラ警備員こそわたしなのです！ 余談はこのくらいにして、そろそろゲームの紹介を。



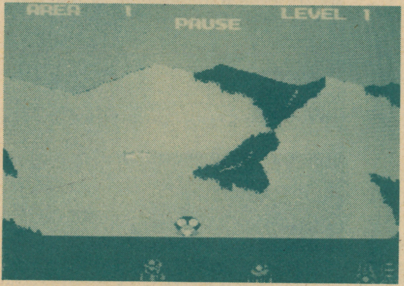
ヴォルガードII合体命令!!

パソコン版では3機合体だったヴォルガードが、いきなり2機合体になってしもうた。しかし、オプション、隠れキャラと、ファミコンならではの特長を活かしきっており、最高にオモシロイ出来となっている。こりゃ、やるっきゃないぜっ！ ということで、今回はマップも掲載したので、照らし合わせながら見てねん。

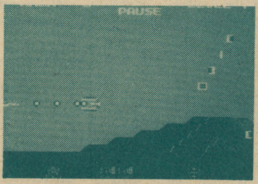
隠れキャラを出そう

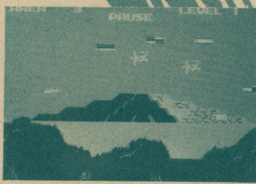
まずは、しょっぱなから出せる隠れキャラをひとつ。ゲームを始めて最初に出る、空中レーダーを2機破壊して、輸送船の来るのを待つ。そして輸送船が出ても、エネルギーの補給を絶対受けとらない。つまり、輸送船に触れるな、ってことだ。そうしてしばらくたつと、隠れキャラのペンギンくんが出てくるよ。また、このペンギンくんは同じオプションを装着したときにも出現する。どうだ、スゴイだろう！（同じネタのことで、ぴーぴんぐルームに手紙くれた人、ごめんネ）ちなみに、出てきてすぐにペンギンくんに触れると、かなりのダメージを負うことになる。一度撃ち落として、びっくりポーズにさせてから触れるようにしよう。ただし、点数、エネルギー、ダメージなどには一切関係していないので、あしからず。

お次は、今では誰もが知っているといわれ

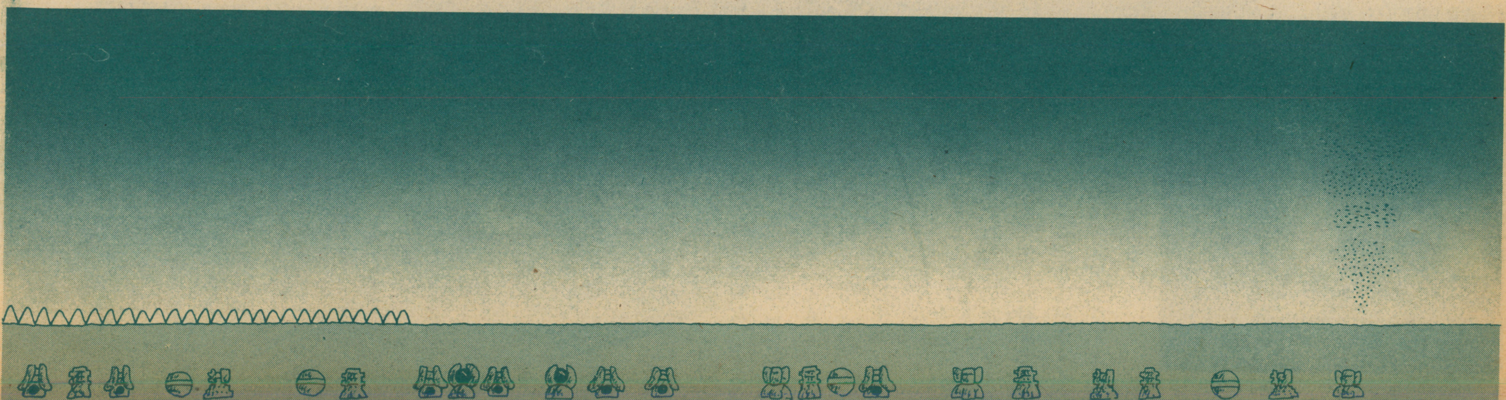


⬆びっくりした顔のペンギンくん、かわいい？


⬆ア・ダバーの大群とナバー。


⬆自然に飛んでくるコントローラー。

⬆タルカスとのパンチ戦だ。



てる、FCコントローラー。これについては、具体的な出し方がまだはっきりしてないので、あまり突っこんだことはいえない。ただ、2号機と合体した後、ロボットに変形して、その場でネバって敵をいくつかかわしていると、ギグに守られながら登場する、ようだ。そのほかに出現する場合は、ギグと関係なしに出てくることが多いようだ。

さて、以上、わりあいカンタンに出せる隠れキャラを紹介してきたが、ヴォルガードIIにはこれ以外にも、エリア22に登場するといわれる200万点ボーナスキャラなどもある。そちらの出し方は、これから紹介する技を応用して、自分で研究してみよう！

レベルクリアの術？

いろんなゲームで、見たいと思っているキャラクターが、テクニックの未熟さのために出せなかった、なんてことが、みんなにも1度や2度はあったはず。

だけどこのヴォルガードでは、そんな心配もご無用だ。20種類以上の敵キャラすべてと戦える、超ウルトラテクニックが存在するからだ。

方法は、思いっきしカンタン！ 2号機と合体してロボットになると、その場に立ち止まることができる、というのを利用するんだ。まず合体してロボットに変形する。そして、地上に降りられる位置から、ズイガムボルドの所に強制的に向かわされる位置（エリア一なら最後の森）までの範囲のうち、どこでも好きなところに立ち止まるんだ。ここらへんは、FCコントローラーの出し方とあまり変わらないね。

しかし、ここで注意しなければならないのは、すべてのキャラクターを見るためには、その場所で絶対にやられてはならないということなんだ。

つまり、ヴォルガードIIの場合、エリアのクリアというのは、ズイガムボルドをいくつ倒したかではなく、どれだけキャラクターが出てきたか、ってことなんだ。時間の経過といってもいいだろう。だから、キャラクター全部が見られるまでとにかく持ちこたえてちょーだいね（なんて無責任なんだ）。ちなみに、オプションのバリアを付けておくとやりやすいぞ。

そうそう、話ついでに言っておくと、ズイガムボルドを倒すときに、バリアとレーザーを装着していると、とても楽だよ。ただし、レーザーは連射よりもエネルギーを使うので、なるべくエネルギーは多く蓄えておこう。バリアはズイガムボルドの所に来ると取れるが、倒したあとにもどってくるので、エネルギーの回復に役立つ。

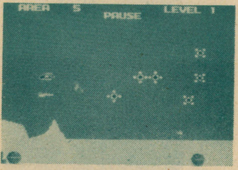
そういえばこの技、ラクしてステージをクリアするという点では、スターフォースの、ラリオスにすーっとくっついて行く技に似てるような気がするなあ。まあ、ラクしてクリアする方法っていえば無敵の技だが、そんなのは我々正統派ゲーマーには邪道なのだ。ゲームの楽しみを否定するものだ。

戦いを終えて

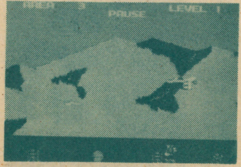
プレイしてみて気が付いたのは、ゲーム自体のおもしろさもさることながら、BGMがイイってこと。ファミコンゲームBGMのなかでも上位に入るノリのよさで、とくにタイトル画面中に流れる音楽は最高のデキだと思う。

ではBEEPERのみんな、BGMを楽しみながら、最終エリアまでがんばろう！

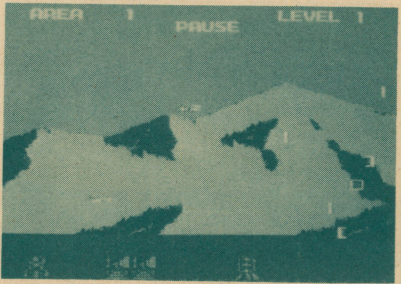
↑敵の輸送船ノーデス。破壊したいけど……。



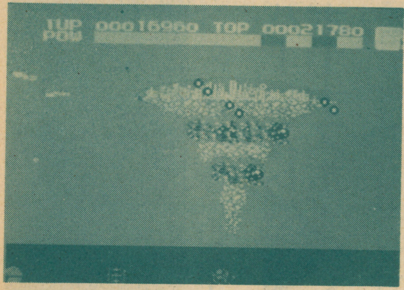
↑たとえ冬でも、ヴォルガードは負けない。



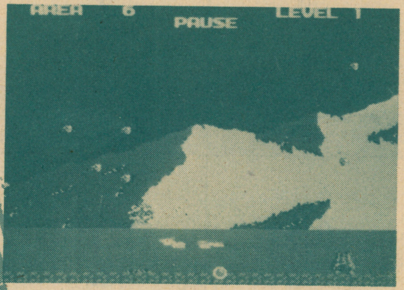
↑逃げていくタルカス。



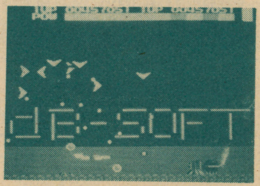
↑やったあ！ 味方のパーツだ。



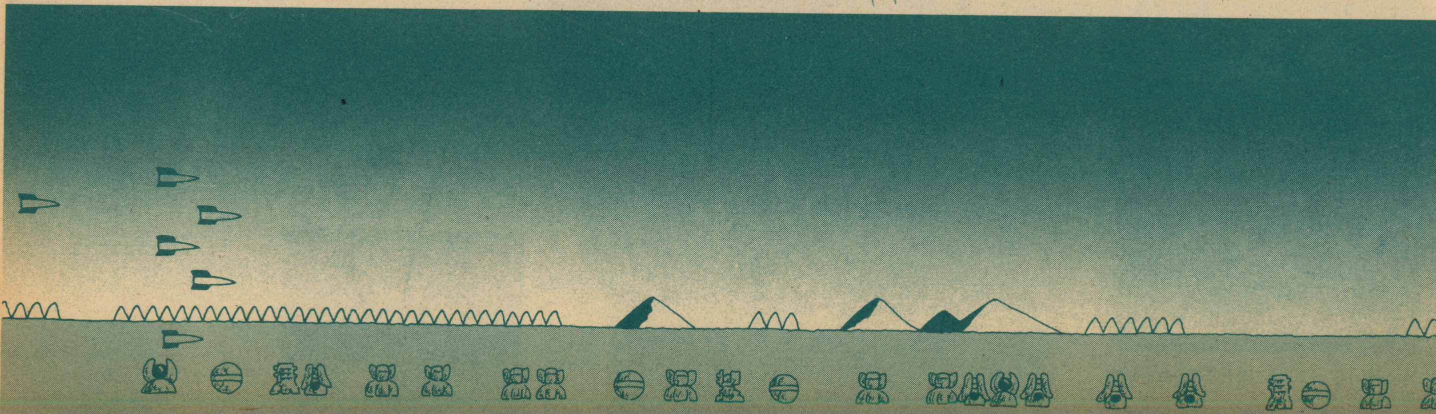
↑2号機がジャマかな？



↑上空にはダナシの群れが……。



↑うはっ、デービーさんのCMでした。

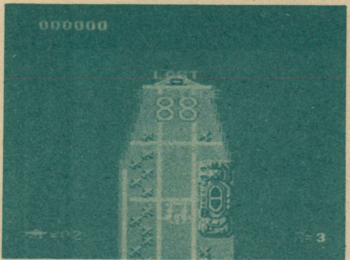


特集 II テレホビーゲーム

1942 テク・マスター編

ファミリーコンピュータ カプコン 文／かっとびUCHI

12月号で紹介した1942。ナカナカのゲームじゃないか、ということで、今回はわたくし、かっとびUCHIが説明しよう。



↑P－38ライトニング発進！ よーし、いっちょやったるか！

P－98ライトニング発進

ここは空母の中——。

艦長「それでは、BEEPERくん。次に指定する場所を、2連射機銃のP－38ライトニングで攻撃してくれたまえ」

BP「おっすっ!!」

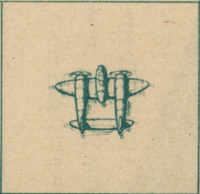
艦長「その場所とは、MIDWAY、MARSHALL、ATTU、RABAUL、LEYTE、SAIPAN、IWOJIMA、OKINAWAの8ヵ所だ。敵には大型機、超大型機もいるので注意してくれたまえ」

BP「イエッサー！」

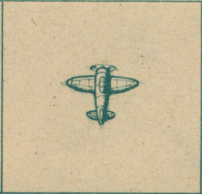
艦長「それから、敵機の赤水とやらを全滅させると、P－38をパワーアップさせるPOWが出現する。これを取って、以上の場所を攻撃してくれ。健闘を祈る！」

——そして、P－38ライトニングは空母を出艦した。しかしこれらの戦場は、BEEPERの想像以上に敵の攻撃がはげしかったのだ。だが、P－38には3回まで使えるループ（宙返り）がある。制限があるので無駄に使うことはゆるされないが……。そしてPOWは必ず取るのだ！

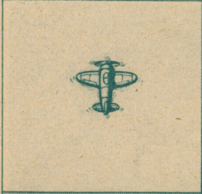
敵キャラクター&ポイント



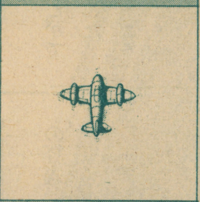
↑これが自機、P－38ライトニングだ。



↑敵の小型機、黒電だ。50点。

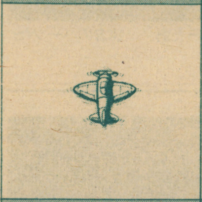


↑これも敵小型機。黒電改。50点。

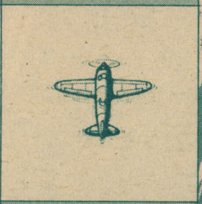


↑2式ジェットBVD。50点。小型機だよ。

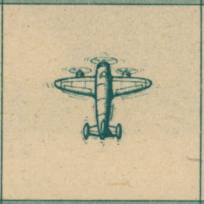
↑3式ロケットフクスケ。50点。小型機。



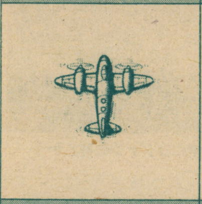
↑小型機、赤水は100点。全滅させると500点！



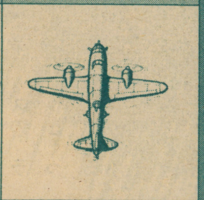
↑24式清。1000点。中型機。



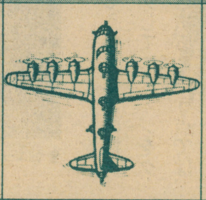
↑雷山。1000点。中型機です。



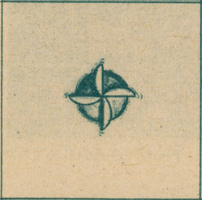
↑昇龍。これも1000点。中型機。



↑大飛竜。2000点～。大型機。



↑空の要塞、亜也虎。20000点。超大型機だ。

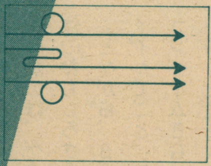


↑カプコンのシンボル、弥七。5000点。

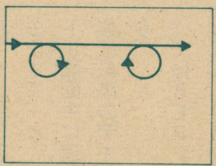
パーセント&ボーナスポイント

パーセント	ボーナスポイント
100%	100,000点
95～99%	20,000点
90～94%	10,000点
85～89%	8,000点
80～84%	5,000点
70～79%	2,500点
60～69%	1,500点
50～59%	1,000点
0～49%	500点

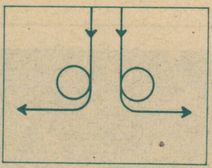
赤水パターン&POW



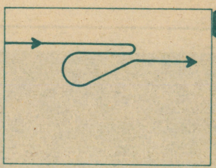
↑POW（赤）
効用……宙返りの回数がUP。



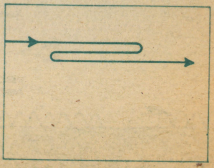
↑POW（緑）
効用……4連射機銃になる。



↑POW（黒）
効用……自機が増える。



↑POW（白）
効用……画面上の敵が爆発。



↑POW（灰色）
効用……護衛が付く。

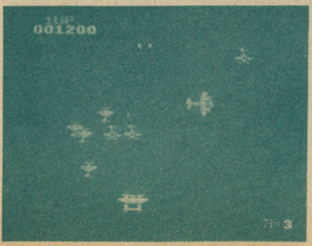
1942とは——

なぜ"1942"なんていう変わったゲーム名なのか？ このわたくし、かっとびUCHIがずばりお答えしよう。

"1942"は、おそらく年号……、いや、絶対に年号にちがいない！

と思って歴史書で調べてみると、1942年は第2次世界大戦中。そしてこの年は、アメリカが日本に対し初めて攻撃した年でもあるんだ。で、例の8ヵ所っていうのは、何を隠そう、多くの日本人が戦死した場所なのだ。とくにミッドウェイでの戦いはミッドウェイ海戦と呼ばれ、歴史にも残っている。

これらを読んでわかるように、キミたちが攻撃する相手は日本なんだ。だから、敵のキャラクターも日本名。なんだか複雑な気もするが……。ま、世界の平和を願いながら……。



↑うわっ！ いきなり黒電の集団がおそって来たゾ!!

←♪海は広いなー♪大きいなー。

P-38ライトニングを使いこなせ

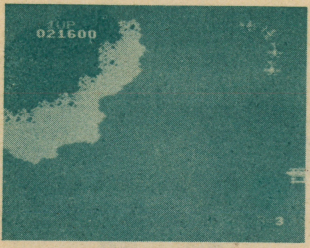
ではテクニックの紹介など……。

●POWはただ取るだけではダメ。画面から消えるぎりぎりの所で取ると、中型機、大型機もやっつけることができる。

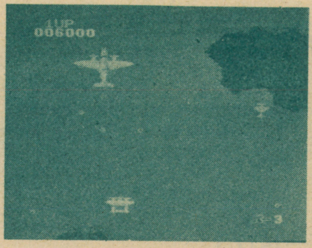
●ループしてるときはなんにもできない、と思ってるんじゃないかな? でもループ中でも左右に動けるんだよ。

●大型機に接近! するとなぜか、大型機は弾を撃ってこなくなる。

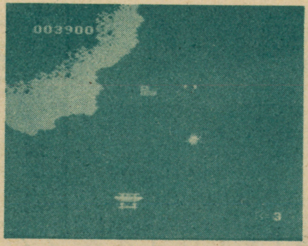
●最後にひとこと。画面中央下で戦うと、P-38がわりと有利になり、敵にやられにくくなるぞ。



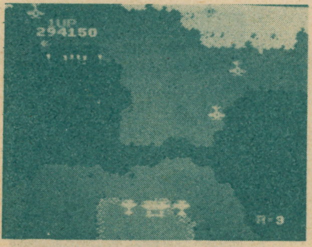
↑「きゃあ、変態っ!」じゃなくって! 赤水の編隊だ。全滅させて500点だ。



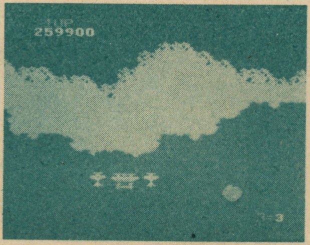
↑大型機、大飛竜が現れた。うまくスキを見はからって反撃だ!



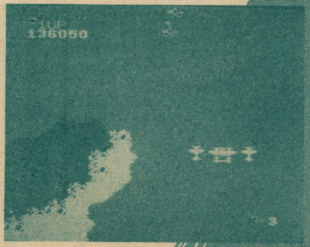
↑おっ、出ました! あれがうわさのPOW。確実に取っていこうね。



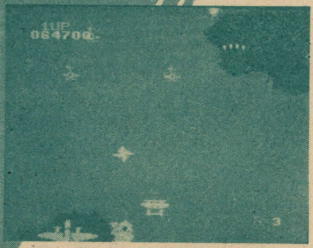
↑やった! 1エリア終了……ではありません。もう一息、がんばろう!



↑さあ、いよいよ島の上での空中戦が始まろうとしているぞ!



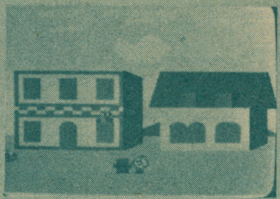
↑海水浴に来てる人はどうやらいないらしい。冬なのかな?



↑やったネ、弥七だ! でも弥七を取らせまいと、下から大型機が……。

パックランド

おい×んぼ編



文/クワトロ常光 ナムコ

本格的アドベンチャーゲームだ!

ハラハラ、ドキドキ……! この要素がなければ、リアルタイムアドベンチャーゲームの資格はない! ってことで、どうです、このパックランド・おい×んぼ編。みなさん、○さんが作った物とやり比べてください。一同「おもしろい! ○さんのゲームもそれなりにおもしろいと思ったけど、こうして比べてみると、今まで見えなかったアラが見えてくるぞ。パックランドのほうが数段上だ!」

そう、○さんのソフトはあまりにも裏技や隠れキャラにこりすぎて、本当のゲームの味を忘れてしまっていたのだ。○さん「そっ、そんなバカなっ! (と、パックランドをプレイする)」

さてふたたび○さん。「こっ、これは……!! たしかにおもしろい! しかし、どうやったらこのおもしろさが出せるんだ!?」

それは心だ。少しでもいい物を、本当におもしろいソフトを作ろうというメーカーの心が、そのままゲームとなり表れるのだ。アイデアや技術だけではダメなのだっ!

○さん「そうか。わたしのゲームは、子供に受けることばかりを考えて、本来のおもしろさを忘れていたのか……。」

などと、のんびり"おい×んぼ"ごっこをやってる場合ではなかったのだ。ども、ゲーム界の山岡士郎ことクワトロ常光です。しかしホント、パックランドは3つ星ものソフトです!

隠れキャラ……

隠れキャラとその出し方は次のとおりだよ。

●**ヘルメット**……スタートしてから2番目または3番目の消火栓をスライドさせる。

●**花**……消火栓などをスライドさせて出る物と、時間の経過によって出る物の2とおりがある。

●**風船**……帰りの道で、動かすことのできる物をスライドさせる。

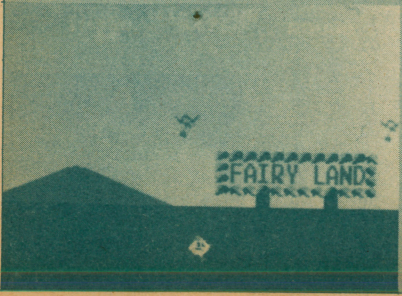
ビデオゲーム版からのファンの人も、スペシャルパックマンなどが出るので、がんばって探そう! (隠れキャラがあっても、このゲームには心がある。ほんとうのおもしろさを忘れていないのさっ!)

㊙ワザ

それでは、とっておきの㊙ワザを伝授しよう。これは所沢市北秋津の佐藤クンの発見したワープ法。

①まず、パワーえさのところでモンスターをおびきよせ、ラッキーパックマンを必ずとるんだ。

②スーの頭を利用して屋根に上り、そのあと屋根と屋根のあいだをジャンプし、屋根の上で1ラウンドを終わる。そしてバックタイムまで行くと、ドリップ4の13ラウンドにワープするんだ!



©(株)ナムコ

速報！ファミコン・ディスクの新ゲーム情報

いよいよ磁気ディスクカードのゲームが、ボクらのまえに姿を現す

「ゼルダの伝説」

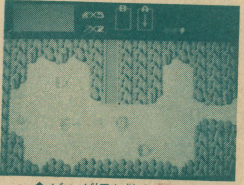
ファミリーコンピュータにディスクシステムが完成したことによって、ついに本格的ロールプレイングゲーム「ゼルダの伝説」が登場した。BEEP誌上で今までパソコンのロールプレイングをいろいろと紹介してきたが、ファミコンユーザー諸君のために、ここで改めて説明しよう。

ロールプレイングのロール(Role)は役割という意味だ。つまり役割を演じるゲームなのだ。こんない方をしても、よくわからないかな? つまり、ゲームに出てくる主人公に自分がなって、モンスターと戦ったり、魔法の品物を拾ったりしながら物語を進めていくゲームなのだ。ゲーム中に自分はどんどん成長したり、ときには死んだりもする。つまり、ゲームの中に自分が入っていく、という感じなんだ。感情移入(かんじょういにゅう)による熱中度は、アクションゲームなんかより、ずっと上だ。だからパソコンではロールプレイングと騒いでいるんだ。

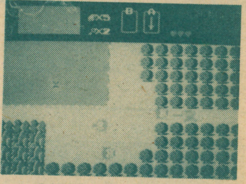
ゲーム自体が小説のようなものだから、当然データ量も多くなる。そこでディスク版での登場となったわけだ。

さて「ゼルダの伝説」はどんなゲームなのか。まず、主人公に自分の好きな名前をつけるところから始まるんだ。

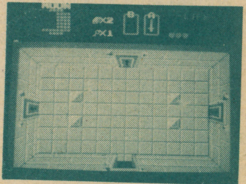
ゲームの展開をかんたんに説明しよう。キミは森のなかに分け隠されたという8つのトライフォース(魔力の三角形)を集め、ガノンを倒すのだ。しかし、これは概略(がいりゃく)で、ストーリーを作るのはキミ。



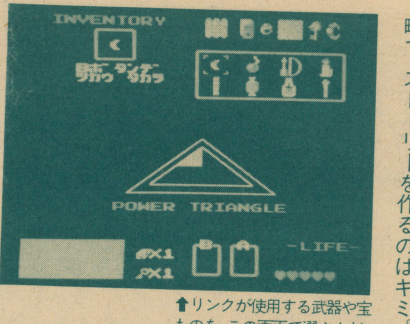
⬆ゼルダ姫を救うため、リンクは地下迷宮を探す旅に出た。



⬆妨害してくるトライフォースを倒せば、金塊や生命力が。



⬆これが地下迷宮の内部。このレベル(強さ)で大丈夫か。



⬆リンクが使用する武器や宝ものを、この画面で選ぶんだ。

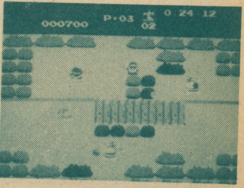
ゲームとちゅうでのセーブもできるから、長い時間をかけ、ゆっくりプレイできるぞ。

「謎(なぞ)の村雨城(むらさめじょう)」

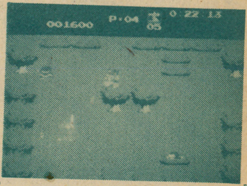
ディスクの利点をフルに利用して、データを多量に使ったアクションゲームが「謎の村雨城」。忍者(にんじゃ)や妖術(ようじゅつ)使いの待ち受ける5つの城をクリアし、5個の謎の玉を手に入れれば、いよいよ「ムラサメ」の棲(す)む謎の城だ。

キミは昔にもどり、チョンマゲを結(ゆ)い、刀を手に、次から次に襲ってくるムラサメの手下どもをやっつけるのだ。

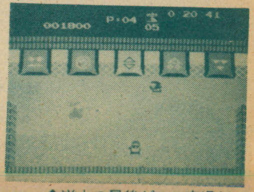
このゲームの注目点は、隠れキャラだ。全部で300個以上(11種類)もある。かなり大変だが、数々のファミコンゲームで隠れキャラをあばいてきたキミなら大丈夫だ。ただし、なかにはパスワード隠れキャラもあり、こいつを見つけないと先に進めなくなってしまうぞ。さあ、キミも今から青年剣士だ。



⬆川のなかから忍者が飛び出した。どっちの道を進もうか。



⬆むむっ、天狗だ。小さなつむじ風を投げてくるぞ！



⬆道中の最後がこの宿場だ。ここを過ぎれば、城のなかだ。

●ディスクライター(書き換え機)設置予定店

地区	店名	住所
北海道	丸井今井	〒064 北海道札幌市中央区南1条西2丁目
	札幌そごう	〒064 北海道札幌市中央区北5条西2丁目1番地
千葉	柏そごう	〒277 千葉県柏市柏1−1−21
	千葉そごう	〒280 千葉県千葉市富士見町2−3−1
	船橋西武	〒273 千葉県船橋市本町1−2−1
埼玉	川越丸広	〒350 埼玉県川越市新富町2−6−1
東京	ささや	〒142 東京都品川区荏原3−3−21
	キディランド	〒150 東京都渋谷区神宮前6−1−9
	博品館	〒104 東京都中央区銀座8−8−11
	東急昭和	〒144 東京都大田区西蒲田7−69−1
	ヤマギワ	〒101 東京都千代田区外神田4−1−1
	上野松坂屋	〒110 東京都台東区上野3−29−5
	新宿京王	〒160 東京都新宿区西新宿1−1−4
	新宿小田急	〒160 東京都新宿区西新宿1−1−3
	新宿伊勢丹	〒160 東京都新宿区新宿3−14−1
	池袋西武	〒171 東京都豊島区南池袋1−28−1
	池袋東武	〒171 東京都豊島区西池袋1−1
	渋谷東急東横	〒150 東京都渋谷区渋谷2−24−1
	渋谷東急本店	〒150 東京都渋谷区道玄坂2−24−1
	銀座三越	〒104 東京都中央区銀座4−6−16
	銀座松屋	〒104 東京都中央区銀座3−6−1
	銀座松坂屋	〒104 東京都中央区銀座6−10−1
	日本橋三越本店	〒103 東京都中央区日本橋室町1−7
	日本橋高島屋	〒103 東京都中央区日本橋室町2−4−1
	吉祥寺東急	〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町2−3−1
	玉川高島屋	〒158 東京都世田谷区玉川3−17−1
	町田東急	〒194 東京都町田市原町田6−9−7
神奈川	横浜高島屋	〒220 神奈川県横浜市西区南幸15−6−31
	横浜そごう	〒220 神奈川県横浜市西区高島2−18−1
愛知	名鉄百貨店	〒450 愛知県名古屋市中村区名古屋駅前1−2−1
	松坂屋本店	〒460 愛知県名古屋市中区栄3−16−1
	松坂屋駅前店	〒450 愛知県名古屋市中村区名古屋駅前1−2−2街
	名古屋三越	〒460 愛知県名古屋市中区栄3−7−12
京都	だるまや	〒603 京都府京都市北区新大宮5丁目
	京都大丸	〒604 京都府京都市下京区四条高倉
	京都高島屋	〒600 京都府京都市下京区四条河原町
	京都近鉄	〒600 京都府京都市下京区烏丸通り七条下ル
大阪	阪急百貨店	〒530 大阪府大阪市北区角田町8−71
	梅田大丸	〒530 大阪府大阪市北区梅田3−1−1
	梅田阪神	〒530 大阪府大阪市北区梅田1−13−13
	大阪高島屋	〒542 大阪府大阪市南区難波5−1−5
	心斉橋大丸	〒542 大阪府大阪市南区心斉橋筋1−28
	大阪そごう	〒542 大阪府大阪市南区心斉橋筋1−38
	阿倍野近鉄	〒545 大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1−1
	大阪松坂屋	〒540 大阪府大阪市東区京橋2−35
	高槻西武関西	〒569 大阪府高槻市白梅町4−1
	八尾西武関西	〒581 大阪府八尾市光町2−60
	泉北高島屋	〒590 大阪府堺市茶山台1−3−1
	キディランド	〒530 大阪府大阪市北区芝田1−1−13阪急三番街
兵庫	神戸そごう	〒651 兵庫県神戸市中央区小野柄通18−1−8
	神戸大丸	〒651 兵庫県神戸市中央区明石町40
岡山	岡山天満屋	〒700 岡山県岡山市表町2−1−1
福岡	岩田屋	〒810 福岡県福岡市中央区天神2−11−1
	井筒屋	〒802 福岡県北九州市小倉北区船場町1−1

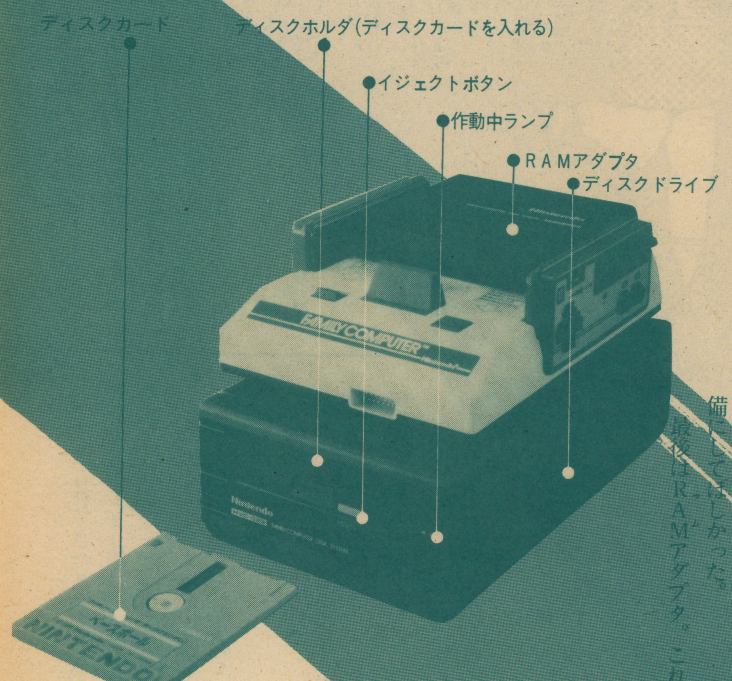
※1月21日時点での予定店です。(岡山市の岡山高島屋が追加になりました)

ファミリーコンピュータ ディスクシステム ついに登場！

文／浮田利康

←ディスクカード

ファミコンのディスクシステム、1月21日から開始



↑ディスクドライブのシステム

システムの全貌

ついにファミコン・ディスクシステムがその姿を現した。なお12月1日発売予定であったが、1カ月半ほど延期され、1月21日発売となったことを、最初にお知らせしておこう。

まずハードだ。最初はディスクカード。横75㎜×縦90㎜×厚さ5㎜のプラスチックパッケージに包まれている。ヘッドが当たる部分にシャッターがないのが目をひく。また、データ書きこみ禁止は、窓側にあるツメを折ることで実現されるとのこと。フロッピーディスクというよりは、オーディオカセットのイメージに近い。使うときの注意は、フロッピーディスクやカセットとまったく同じだ。まちがっても磁石・ラジオ・テレビの近くに置いたり、中の円盤に触ったりしてはいけない。データがおかしくなったり、2度と使えなくなる可能性もあるからね。

次はディスクドライブ。写真を見てもらえばわかるように、かなりごっつい感じがする。上にファミコン本体をのせて使うためということもあるだろうが、おそらく振動をおさえるためだろう。ドライブの中にディスクカードを押さえるパッドというものが入っているそうだが、これは消耗品で、約5万回SAVE・LOADしたら交換してやる必要があるとのこと。電源は単2乾電池6本、もしくは専用ACアダプタで供給する。ただ専用アダプタは別売だそうで、チョット残念だ。ぜひとも標準装備にしてほしかった。

最後はRAMアダプタ。これについてはユーザーとしては、単なる書き換え可能なROMカートリッジと考えていればいいようだ。ただファミコン本体の電源を切ると、RAMのデータは全部消えてしまうから注意しよう。

まずゲーム8本が

さてお次はソフトだ。ところがあいにくと、まだ将来どんなソフトがでるのか、よくわかってないんだよね。予定では新作は1月に2つ、以後毎月1つずつ出る予定にしている。1月21日に発売されるのは次の8つだ。

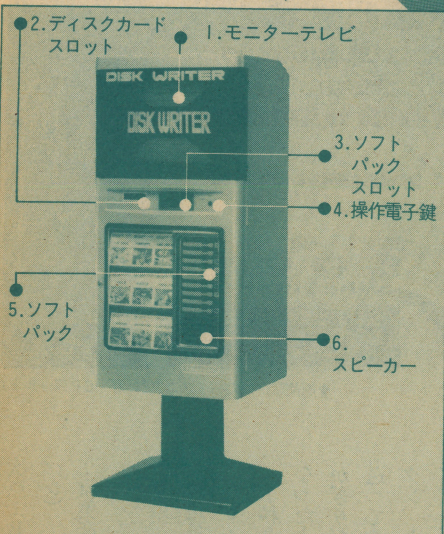
1　ゼルダの伝説
2　謎の村雨城
3　ベースボール
4　テニス
5　ゴルフ
6　サッカー
7　麻雀
8　スーパーマリオブラザーズ

1の「ゼルダの伝説」と、2の「謎の村雨城」はまったくのオリジナルゲーム。3から8のソフトは、従来のカートリッジ版をディスク版にしたものだ。なお、ソフトは当面、任天堂からのみ出るようだが、そのうち他社からも出るといいネ。ウーン、はやくこいこい、発売日ってか。

ディスクシステムのすばらしいところは、ソフトの書き換えができちゃうことだ。これはディスクライターという機械でおこなわれるが、最初は全国に約50店、以後どんどん増やしていって、夏には1万店におきたい、とのこと。そのうちにキミたちの家の近くのお店にもおかれるかもしれない。なお、書き換え作業自体はお店の人がやってくれるので、安心してやってもらおう。

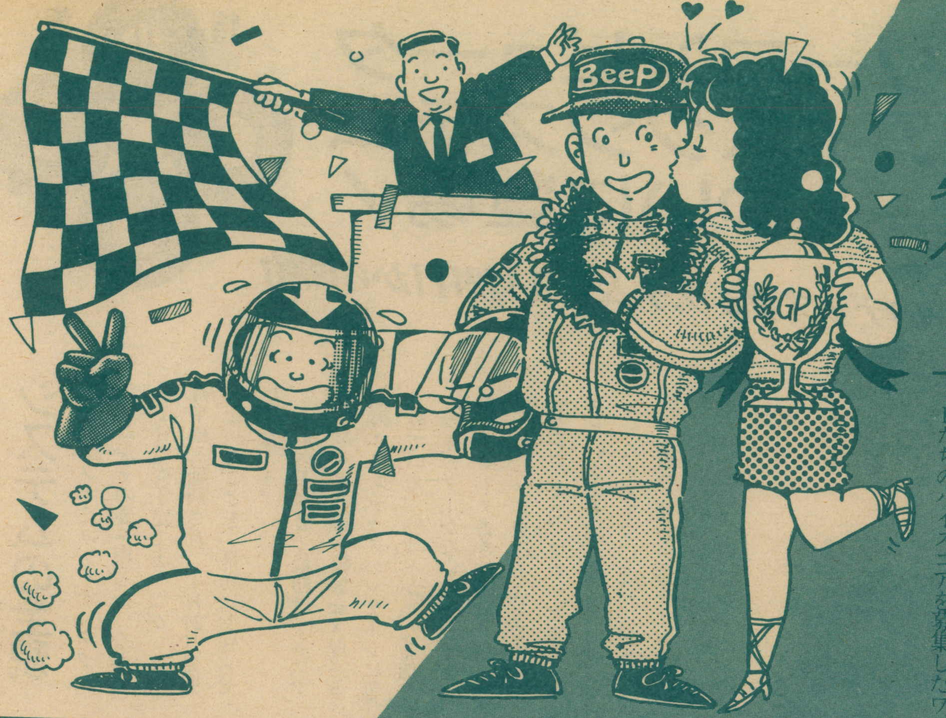
ちょっと駆け足で説明しちゃったけど、わかってくれたかな。ディスクシステムが普及したあとには、ネットワークということも待っているし、ここ当分、このシステムから目が離せないね。これからもBEEPでは、どしどしこのディスクシステムをとりあげていく予定だから、楽しみに待っててほしい。

↓ディスクライター(書き換え機)



1.ディスクライターの宣伝、インフォメーション、操作手順、COPY待ち画面、書き換えしたソフトコードと回数等が表示される。
2.ディスクカードを差し込むスロット。
3.ソフトパックをセットするスロット。
4.鍵を操作して、書き換え、チェックをする。
5.ソフトウェアが収納してあります。
6.効果音が流れる。

※前号でディスクゲームの解説書が500円とあるのは、100円の誤まりです。おわびして訂正します。



発表!
第1回BEEPグランプリ ハイスコア・コンテスト

発表者/中村龍彦(グランプリ実行委員長)

全国から各レーサーが参加!

全国のBEEPER諸君、BEEP11月号の特集はなんだったか、覚えているかい? 「そんな昔のこと覚えてないぜ」なんて言ってもらっちゃ困るよ。これからハイスコアコンテストの発表をしようとしてるのにい……。

11月号で、「モータースポーツでぶっとばせ!!」という特集をやったよね。そのなかでBEEPERたちのハイスコアを募集したワケだ。

で、送られてきたスコアの数がダンボール100箱にワンサカ!! といいたいところだけど、じつはそーではなくて、ちょっと残念だったな。では、さっそく発表といってしまおう(敬称略)。

パンパカパーン、いよいよ発表

●部門①シティコネクション

残念ながら、水準に達した該当者なしっ。ソフトが新しかったせいかなあ。

●部門②ルート16ターボ

1位(BEEPトレーナー)
大村政広(山口県)
スコア 234万6750点

2位(BEEPTシャツ)
相澤保宏(栃木県)
スコア 145万7860点

あの、気が狂いそうな迷路を、よくぞかいくぐってくれました(写真撮影の時は、SELECTボタンの使い方を知らなくて、えれえ苦しんだなァ)。

●部門③ロードファイター(FC)

1位(BEEPトレーナー)
大槻勲(宮城県)、斉藤悟(神奈川県)、河内隆宏(新潟県)、斉藤雄之(静岡県)、山寺貞一(長野県)、中村義広(愛知県)、水木新治(山口県)、もっといい写真送ってね!!
スコア 99万9999点

次点
石井章郎(東京都)
スコア 99万9990点

スコアは100万点でリセットされるので、なかなか激しい戦いになったよーだね。残りFUEL量のコントロールで下の桁が決まるから、なかなかムズいわけだ。でも、99万点を超えれば、エンドレスでできると判断して、石井クンにもトレーナーをあげちゃおう。あと、

林幸一(三重県、43万点)
伊藤賢一(宮城県、30万点)
大友正見(福島県、26万点)
金森一典(静岡県、19万点)

の諸君には、努力賞ということで、BEEPシャープペンシルをあげよう。

●部門④・⑤GPワールド

※セガ版とMSX版はまったく同一なので、同部門で扱います。

1位(BEEPトレーナー)
阿部昭浩(青森県)
タイム 194・4秒

2位(BEEPTシャツ)
今沢要(神奈川県)
タイム 196・7秒

次点(BEEPシャープペン)
原美彦(岐阜県、197・7秒)、原正晃(岐阜県、198・1秒)、渡辺量史(愛知県、206・8秒)

1秒2秒を争う戦いになったようで、ウレシイかぎりだね。兄弟(?)で送ってくれた岐阜県の原クン、とってもみやすい写真をありがとう。

⬆原美彦クンのハイスコア(セガ・GPワールド)

講評をひとつ……

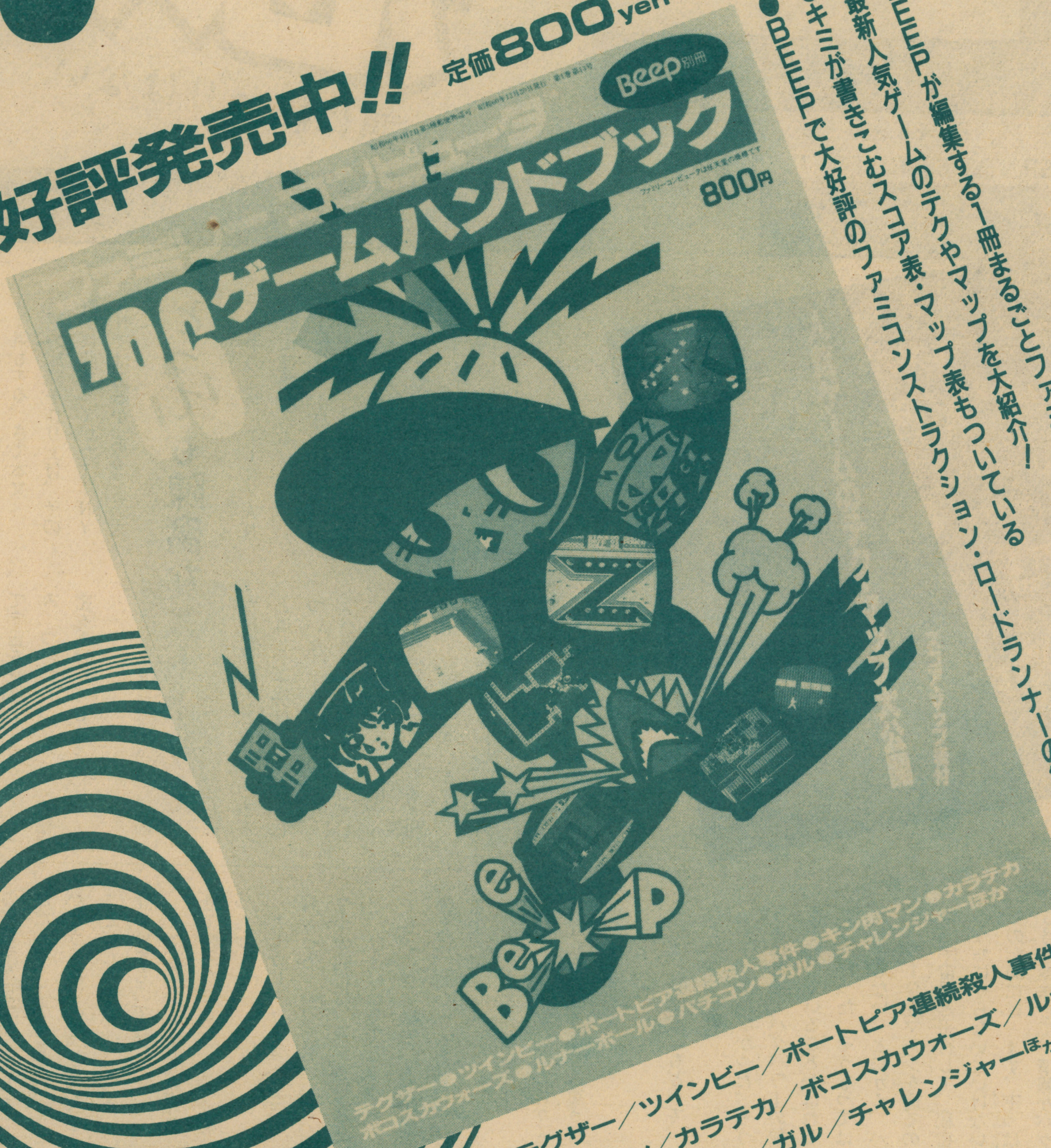
第1回のハイスコアコンテストということもあってか、応募総数も、ちょっとサビシかったよーだね。とゆーことは、たいへんなハイスコアでなくとも、誌上に載ってプレゼントがもらえる確率がヒジョーに(傍点をつけて強調している点に注意)高いワケだ。これからもちょくちょくコンテストをやりたいと(ボクは勝手に)思っているので(編はどー思っているか知らんが)、そのときはジャンジャン送ってくれよ!!

あと、もーひとつ気になったのは、写真の画質だね。今回は、「こんなの読めねえぞ」ってのもオマケにしたけど、次からはキビシくするぞ。できれば一眼レフを借りて、三脚も使ってほしいナ。ストロボをたく、なんて論外!! 写真が唯一の証拠なのだから、慎重に撮ってもらいたいね。ゲームの興奮さめやらぬうちに撮るのは、なかなかタイヘンだけどね。

ファミリーコンピュータ™ Beep別冊

'86ゲームハンドブック

好評発売中!! 定価800yen



- ●BEEPが編集する1冊まるごとファミコンブック
- ●最新人気ゲームのテクやマップを大紹介!
- ●キミが書きこむスコア表・マップ表もついている
- ●BEEPで大好評のファミコンストラクション・ロードランナーの総集編もあるヨ

テグザー/ツインビー/ポートピア連続殺人事件/キン肉マン/カラテカ/ボコスカウォーズ/ルナーボール/パチコン/ガル/チャレンジャーほか

日本ソフトバンク SOFT BANK

TINYANの悪のシリーズ第5回

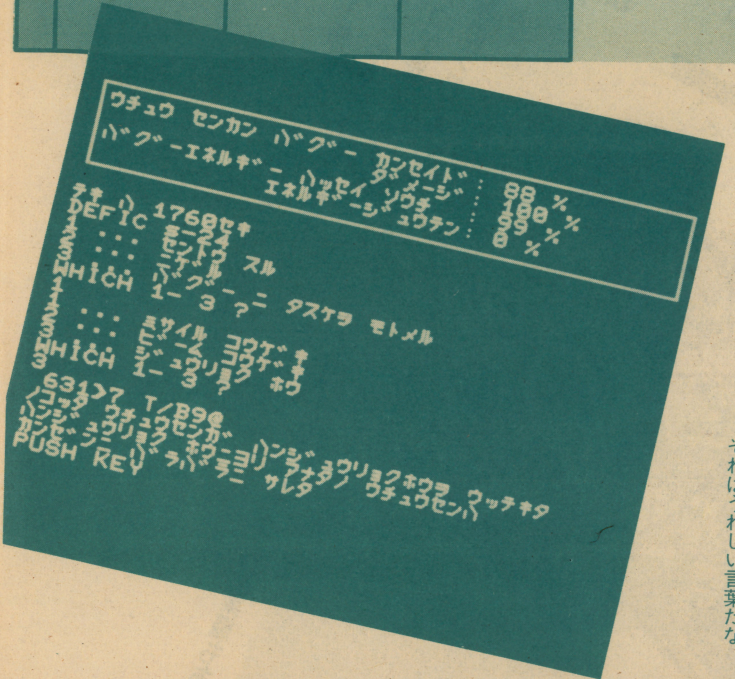
（最終回）

THE悪人

悪に終わりはない

PC-98シリーズ、PC-88シリーズ、PC-80mkII/SR
PC-60mkIISR、PC-66SR、FM-7シリーズ

by TINYAN



前回までのストーリー

ありません!! というのは冗談（じょうだん）ですが、当たっているような気もする。さて本文。

悪の組織を作り上げ、その幹部に収まっていたTINYANではあるが、あるとき、大帝王バグーの強大な力を見てしまう。そして、そのパワーで宇宙を征服しようとたくらみ、ついに、バグパワーの秘密をあばいてしまった。

とっても陳腐（ちんぷ）なストーリー

夜中の3時、TINYANの家に連絡が入る。

またバグー様からの呼び出しだ。まったく、時間も何も考えないんだから。こんな時間に起きているのは、プログラマーくらいだぜまったく。まあいい、バグパワーの秘密もわかっているし、あとは、バグパワー発生マシンを造るだけだ。などと考えつつ車をとばし、十分ほどでアジトについた。

「バグー様、何でございましょう。このTINYAN、バグー様のためなら、命をも投げ出す覚悟（かくご）でございます」

我ながら調子がいいと思う。バグーは、そんな私の言葉に多少気をよくしたようで、

「それはうれしい言葉だな。では、さっそく、この宇宙戦艦を造るのだ」

と、1枚の設計図を出した。

「は、宇宙船。なんでまた」

「とうとう、銀河連合軍に私の居場所が見つかってしまっただろう。このままでは、何かとうるさいので、他へ移ることにした。ターイナンが、強く押すものでな」

また、ターイナンか。私に無断で勝手なことを、と内心思ったが、

「たしかに、そうすべきです。もっとも、バグー様のバグパワーの前には、銀河連合軍など、ひとひねりでしょうが。でも、バグー様も、あの力を使えば、たいへんお疲れになるようで……」

「ん。私がどうかしたか」

「い、いえ、別に。とにかく、宇宙戦艦のほうは、大急ぎで造らせますので」

私は、幹部室にもどって、ひといきついた。

「ふー。あぶなかった。もうちょっとで、バグパワーの秘密を知っていることがばれるところだった。そうなっては元も子もない。とにかく、バグパワー発生マシンを造るのは、宇宙船と平行して、秘密のうちにやらないといけない。そのためには、まず、下っぱ0号（ユータ）を操作（メインコンピ）して、情報がバグーに漏（も）れないようにしておかねばならない。そしてマシンが完成したら、今度は、何らかの方法で、バグーにパワーを使わせなければならない。どうしたものか。いっそ、銀河艦隊でもやってきてくれるといいんだが」

「TINYAN様」

いきなり、ドアが開いて、下っぱが入ってきた。私はあわてて、

「こら、急に何の用だ」

「銀河連合に情報を流していたやつを捕（とら）えましたが、いかがしたものでしょう」

「処刑するに決まって、……いや待て」

いい考えが浮かんだのである。こいつを使って、銀河連合にうその情報を流す。そう、バグーが弱っていると。そうすると、この時とばかり、連合艦隊がやってくる。そこで、私が少し戦ってバグーに助けを求める。すると、バグーがパワーを使って艦隊を倒す。そこで私がバグーをやっつける。なかなかいい考えだ。

私が黙（だま）りこんでいたので、下っぱが、

「TINYAN様、処分は」

「今さら処刑してもどうにもなるまい。それより、そいつに聞きたいことがあるので、ここに連れてこい」

しばらくして、下っぱが、そいつを連れてきたので、

「よし、そいつだけ残して、おまえたちは戻れ」

と言って、下っぱがいなくなってから、私は聞いた。

「お前か。情報を流していたというやつは。名前は」

「……」

「答えたくなければ答えんでもいい。とにかく、バグー様

が病気だから、お前に関わっているヒマはない」
と言い、下っぱを呼んで、
「こいつは釈放だ」
と言った。
　下っぱたちはおどろいて、
「なんでまた……」
「いいから釈放だ。私の命令が聞けぬのか」
「い、いえ。そんなことは」
「だったら、さっさと行け。それから、このことは、他人に話さないように」
「ター準幹部にもですか」
「そうだ。ターイナンにも話してはいけない。これは命令だ」
　下っぱたちは、変な顔をしながらも出て行った。
　これで御膳立ては整った。私こそが、宇宙の王となるにふさわしい。

遊び方

今回も、ワンキー入力です。ゲームの目的は、悪人シリーズにケリをつけることです。だから、何回やっても最後まで行けずに、ゲームオーバーになった人も、本人が、悪人シリーズはこういう終わり方だ、と思えばそれでいいのです。

　さて、今回は、ストーリー重視？　となっていますので、ゲーム自体は、だいぶんかんたんにしています。ゲームは、大きく分けて、5つの部分からできています。

序章　パスワード

　下っぱ0号のパスワードを見つけます。じつにかんたんにできていて、ここで失敗しても、大きな影響はありません。これは、最初は本格的に作っていたんだけど、難しすぎて先に進めなかったので、かんたんにしてしまいました。

第1章　裏工作

　宇宙船を造りつつも、裏ではバグーをたおすためのマシンを造ります。ただし、宇宙船造りを無視していると、バグーにあやしまれますので注意しましょう。

第2章　戦闘

　これは、前回バグーに倒された艦隊第7のかわりに、全銀河艦隊がやってくるので、それと戦います。大切なことは、適度に敵を倒すということです。やっつけてしまっては、計画が実行できないし、逆に、やられてしまっては、元も子もありません。

第3章　策略

　適度にやられたところで、バグーに助けを求めます。そして、バグーにバグパワーを使わせます。ここまできたら、計画は半分以上成功です。

終章　無題

　さて、バグパワーを使ったバグーはどうなるか、そう、しばらくの間は動けないし、バグパワーも使えません。バグーを倒して、宇宙の王となるのは今だ。と、いうわけで、バグーとの対決。

　ここから先は、秘密です。ゲームをやってみてください。

あとがきにゃ

はーい。こんにちは。宇宙で一番汚いプログラムを創る猫のたいにゃんでーす。

　今回で、TINYANの『THE 悪人』も、やあっと最終回。ほんとにもお、TINYANのちょっとした思いつき、

「パソコンゲームは、何かというと、悪い何とかをやっつけるパターンに走る。これじゃあ、あまりにも悪人がかわいそうだ。だって悪人は、ぜんぜん悪くないのに」

という変なことを考えて、

「悪人を主人公にしたゲームを創れ」

　にゃんていうんだよ。猫だと思ってバカにしてるにょよ。そーよ。うん、きっとそーにちがいにゃい。いったいだれのおかげでご飯たべられるかわかっているにょかしら。

「はーい、宇宙一の悪人、TINYANでーす。猫のヒモと呼んでください。では、予告ですが、次も連載があれば、今度は、なるべく変なゲームを主体に、題して、

〝TINYAN『狂』の時代〟

なんてのをやってみたいと思います。機種は、今までと同じマシンの他に、X1シリーズも入れたいと思ってますが、なにせ貧乏TINYANは、X1を持っていないので、マニュアルだけをたよりに創ります。

お楽しみに！」

PC-8801、PC-9801シリーズ用LIST（テープ、ディスク）1

```
1 '
2 ' THE AKUNIN ｻｲｼｭｳｶｲ 'ｱｸﾆ ｵﾜﾘﾊ ﾅｲ'
3 '
4 ' PROGRAMMED BY ﾀｲﾆｬﾝ    1985/11/22-26
5 ' IDEA        BY TINYAN  1985/11/18
6 '
7 ' copyright(c) 1985 by TINYAN
8 '
9 GOTO 50
10 OPEN "beepdt" FOR INPUT AS #1:RETURN
11 BEEP 1:BEEP 0:RETURN
50 GOSUB 20000
100 PS=INT(RND(1)*3)+1
101 D$="<@/J_ n0h:^3 I nPASSWORDh & PB9O=":GOSUB 61000
102 D$="n1 ... ALIEN":GOSUB 61000
103 D$="n2 ... TINYAN":GOSUB 61000
104 D$="n3 ... EFORMN":GOSUB 61000
105 DY=DY+1:N=3:GOSUB 900
106 IF CO=PS THEN 110
107 D$="nPASSWORDh 6^ A6^20=":GOSUB 61000:PRINT:GOTO 101
110 PRINT:D$="nPASSWORDh 6^ ¥6/@":GOSUB 61000
111 D$=":ZC^ <@/J_n0h:^3 J <^U3F 1TBZY":GOSUB 61000
112 D$="n        PHASE 2          ":GOSUB 61000
120 D$="J^8^0 : 3A-3>] & B8YI@^0":GOSUB 61000
121 D$="n1 ... hR2Z2D^3X B8Y":GOSUB 61000
122 D$="n2 ... hJ^8^0 4HY7^0 J/>2?3A& B8Y":GOSUB 61000
123 N=2:GOSUB 900:DY=DY+1
124 IF CO=2 THEN 130
125 D(90)=D(90)+4+INT(RND(1)*3):ME=1
126 IF D(90)>=100 THEN D(90)=100:GOSUB 30000:GOTO 150
127 IF DY>=43 THEN 180
128 GOSUB 30000:GOTO 120
```

PC-8801、PC-9801シリーズ用LIST(テープ、ディスク) 2

```
130 D(92)=D(92)+3+INT(RND(1)*3):IF D(92)>=100 THEN GOSUB 30000:GOTO 160
131 IF ME=2 THEN 140
132 ME=2:GOSUB 30000:GOTO 120
140 ME=2:GOSUB 30000
141 IF INT(RND(1)*4)=0 THEN 160
142 IF D(77)=1 THEN 120
143 IF INT(RND(1)*2)=0 THEN 160
144 GOTO 120
150 D$="3A-3 >]6^ 6]>2 <O<@":GOSUB 61000
151 GOTO 180
160 D$="KPBF J^8^04HY7^0J/>2?3A&":GOSUB 61000
161 D$="B8/C2@I6^ J^8^0 F J^ZC<O/@":GOSUB 61000
162 D$="n1 ... hF9^Y":GOSUB 61000
163 D$="n2 ... hP6]>2 E6^W @@63":GOSUB 61000
164 N=2:GOSUB 900
165 IF CO=1 THEN 170
166 IF INT(RND(1)*10000)>0 THEN 170
167 D$="L2& B6Z J^8^0J <FO<@":GOSUB 61000
168 D$="T/@0 D V[:]C^ 2YD:[&":GOSUB 61000
169 D$="@02E] F HW¥ZC :[;ZC <O2O<@":GOSUB 61000:ED=3:GOTO 50000
170 D$="5[6SIR :I J^8^0F ;6W3DJ":GOSUB 61000
171 D$="<H(":GOSUB 61000
172 ED=1:GOTO 50000
180 D$="@2M]C^= 7^]6^ Z]:^36^ >RC 7O<@":GOSUB 61000
181 D$="n1 ... h;/?8 <-B9^7 =Y":GOSUB 61000
182 D$="n2 ... hJ^8^04HY7^?3AF 4HY7^0 I <^-3C]":GOSUB 61000
183 D$="n3 ... hJ^8^0 ;OF @IQ":GOSUB 61000
184 N=3:GOSUB 900
185 IF CO=3 THEN 190
186 IF CO=1 THEN 210
187 D(93)=D(93)+10+INT(RND(1)*10):KG=KG+1:IF KG=4 THEN 200
188 IF INT(RND(1)*3)=0 THEN 200
189 GOSUB 30000:GOTO 181
190 D$="Z2FV/C J^8^04HY7^0I 2A9^7C^":GOSUB 61000
191 D$="7^]6^Z]:^36]@2J <.3RB<O<@":GOSUB 61000
192 IF D(93)>0 THEN 220
193 D$=" ]0000 ":GOSUB 61000
194 D$="nTINYANh V 2/@2 EF&B8/C2Y":GOSUB 61000
195 D$="J^8^04HY7^0?3A 6^ PB6/C <O2O<@":GOSUB 61000
196 ED=1:GOTO 50000
200 D$="D3D3 7AJ Z]:^36]@2I CFV/C":GOSUB 61000
201 D$="7Z2;/J_XD J62;ZC <O2O<@":GOSUB 61000
202 D$="1E@J ?I>7F]&D/C KW I <@/J_F":GOSUB 61000
203 D$="68;9^C^=  ?ZC^ @02E] J":GOSUB 61000
204 D$="Z2I ?3AI:D& J^8^0F P/:8<O<@":GOSUB 61000
205 D$="J^8^0 J 552F 26/@  1E@S V8 @@6/@6^":GOSUB 61000
206 ED=1:GOTO 50000
210 D$="2V2V 7^]6^Z]:^3 6]@2DI 9/>]C^=":GOSUB 61000
211 D$="n                GO! ":GOSUB 61000
212 GOTO 250
220 D$="J^8^04HY7^0?3A 6^ PB6/C <O2O<@":GOSUB 61000
221 D$="n1 ... h<6@6^E2 2/7F J^8^0D 9/>]@^":GOSUB 61000
222 D$="n2 ... hE]D6 :^O6<C 4HY7^0& <^-3C]=Y":GOSUB 61000
223 N=2:GOSUB 900
224 IF CO=1 THEN 230
225 IF GM=1 THEN 240
226 GM=1:D(93)=D(93)+15:IF D(93)>100 THEN D(93)=100
227 GOSUB 30000:GOTO 220
230 D$="J^8^0F Q9C J^8^04HY7^0& J/<,<O=":GOSUB 61000
231 D$="J^8^0S D^3<^F :39^7<C7O<@":GOSUB 61000
232 IF INT(RND(1)*101/(D(93)+1)=0 THEN 236
233 D$="<6< 4HY7^0I ; J Z7>^]":GOSUB 61000
234 D$="1E@J 6]@]F TL^Z;XO<@":GOSUB 61000
235 ED=6:GOTO 50000
236 D$="1E@I ?3AJ J^8^0F K/C7=Y":GOSUB 61000
237 D$="4HY7^0& @^>@ V3C^=":GOSUB 61000
238 D$="O¥XI 836]6^ UW7^@^<O<@":GOSUB 61000
239 ED=4:GOTO 50000
240 D$="E]@^ :2BJ  ":GOSUB 61000
241 D$="5O4IV3ETBJ :3<C8ZY":GOSUB 61000
242 D$="1E@J J^8^0 F 9;ZO<@":GOSUB 61000
```

◑はみだしBEEP（スペースバー）原稿募集——ゲームの必勝法や身のまわりのおもしろいことなどを100字以内で書き、BEEP編集室「はみだしBEEP」係まで送ってください。

PC-8801、PC-9801シリーズ用LIST（テープ、ディスク） 3

```
243 ED=6:GOTO 50000
250 TK=700:B=5
260 GOTO 500
300 GOSUB 40000
301 D$="nAKUN STAR":GOSUB 61000
302 GOSUB 49000
305 ON CO GOTO 310,320,330
310 GOSUB 42000
311 GOTO 300
320 D$="n1 ... TO BASSEN":GOSUB 61000
321 D$="n2 ... TO CAPE":GOSUB 61000
322 D$="n3 ... TO DEFIC":GOSUB 61000
323 N=3:GOSUB 900
324 GOSUB 45000:T=INT(T(B)*RND(1)):T(B)=T(B)
325 IF CO=1 THEN B=2:GOTO 350
326 IF CO=2 THEN D$="3A-3 7X-3FI/C28 SD^ZE2":GOSUB 61000:GOTO 400
327 B=4:GOTO 450
330 GOSUB 47000:GOSUB 48000:GOTO 300
350 GOSUB 40000
351 D$="nPLANET BASSEN":GOSUB 61000
352 GOSUB 49000
355 ON CO GOTO 360,370,380
360 GOSUB 42000
361 GOTO 350
370 D$="n1 ... TO AKUN":GOSUB 61000
371 D$="n2 ... TO CAPE":GOSUB 61000
372 N=2:GOSUB 900
373 GOSUB 45000:T=INT(T(B)*RND(1)):T(B)=T(B)
374 IF CO=1 THEN B=1:GOTO 300
375 B=3:GOTO 400
380 GOSUB 47000:GOSUB 48000:GOTO 350
400 GOSUB 40000
401 D$="nCAPE SPACE":GOSUB 61000
402 GOSUB 49000
405 ON CO GOTO 410,420,430
410 GOSUB 42000
411 GOTO 400
420 D$="n1 ... TO BASSEN":GOSUB 61000
421 D$="n2 ... RETURN TO EARTH":GOSUB 61000
422 N=2:GOSUB 900
423 GOSUB 45000:T=INT(T(B)*RND(1)):T(B)=T(B)
424 IF CO=1 THEN B=2:GOTO 350
425 D$="3A-3 7X-3F IOZ@":GOSUB 61000
426 B=8:GOTO 650
430 GOSUB 47000:GOSUB 48000:GOTO 400
450 GOSUB 40000
451 D$="nDEFIC s-24":GOSUB 61000
452 GOSUB 49000
455 ON CO GOTO 460,470,480
460 GOSUB 42000
461 GOTO 450
470 D$="n1 ... TO AKUN":GOSUB 61000
471 N=1:GOSUB 61000
472 GOSUB 45000:T=INT(T(B)*RND(1)):T(B)=T(B)
473 B=1:GOTO 300
480 GOSUB 700:GOSUB 48000:GOTO 450
500 GOSUB 40000
501 D$="n EARTH PLANET":GOSUB 61000
502 D$="n1 ... h>]D3 =Y":GOSUB 61000
503 D$="n2 ... hF9^Y":GOSUB 61000
504 D$="n3 ... hJ^8^0 F @=9& SDRY":GOSUB 61000
505 D$="n4 ... hA7-3 F 5XY":GOSUB 61000
506 N=4:GOSUB 900
507 ON CO GOTO 510,520,530,540
510 GOSUB 42000
511 GOTO 500
520 D$="n1 ... TO PLANET DEFIC":GOSUB 61000
521 D$="n2 ... TO GERM STAR":GOSUB 61000
522 D$="n3 ... TO FATELN SPACE":GOSUB 61000
523 N=3:GOSUB 900
524 GOSUB 45000:T=INT(T(B)*RND(1)):T(B)=T(B)
```

◐バックランドで、音楽がなり終わったとほぼ同時にジャンプすると7650点が出せる。が、できないこともあるので注意。（秋田県雄勝郡・ゆたか見てるか秋田の前田だ）

PC-8801、PC-9801シリーズ用LIST(テープ、ディスク) 4

```
525 IF CO=1 THEN B=4:GOTO 450
526 IF CO=2 THEN B=7:GOTO 600
527 B=6:GOTO 550
530 GOSUB 700:GOSUB 48000:GOTO 500
540 GOSUB 41000:GOTO 500
550 GOSUB 40000
551 D$="nFATELN 2":GOSUB 61000
552 GOSUB 49000
555 ON CO GOTO 560,570,580
560 GOSUB 42000
561 GOTO 550
570 D$="n1 ... TO HOSTAGIC":GOSUB 61000
571 D$="n2 ... RETURN EARTH":GOSUB 61000
572 N=2:GOSUB 900
573 GOSUB 45000:T=INT(T(B)*RND(1)):T(B)=T(B)
574 IF CO=1 THEN B=8:GOTO 650
575 B=5:GOTO 500
580 GOSUB 47000:GOSUB 48000:GOTO 550
600 GOSUB 40000
601 D$="nGERM PLANET":GOSUB 61000
602 GOSUB 49000
605 ON CO GOTO 610,620,630
610 GOSUB 42000
611 GOTO 600
620 D$="n1 ... TO HOSTAGIC":GOSUB 61000
621 D$="n2 ... RETURN TO EARTH":GOSUB 61000
622 N=2:GOSUB 900
623 GOSUB 45000:T=INT(T(B)*RND(1)):T(B)=T(B)
624 IF CO=1 THEN B=8:GOTO 650
625 B=5:GOTO 500
630 GOSUB 700:GOSUB 48000:GOTO 600
650 GOSUB 40000
651 D$="nHOSTAGIC!":GOSUB 61000
652 GOSUB 49000
655 ON CO GOTO 660,670,680
660 GOSUB 42000
661 GOTO 650
670 D$="n1 ... TO GERM":GOSUB 61000
671 D$="n2 ... TO FATELN":GOSUB 61000
672 N=2:GOSUB 900
673 GOSUB 45000:T=INT(T(B)*RND(1)):T(B)=T(B)
674 IF CO=1 THEN B=7:GOTO 600
675 B=6:GOTO 550
680 GOSUB 47000:GOSUB 48000:GOTO 650
700 D$="J^8^0 6WI B3<]6^ 64/C70<@":GOSUB 61000
701 IF D(91)>60 THEN 710
702 D$="?I8W2I C78^W2 KDXC^@5>]I6":GOSUB 61000
703 D$="¥<J <W]":GOSUB 61000
704 RETURN                    :'kitanai program
710 D$="@^2L^ 8>]<DYV3@^E <6@6^ E2":GOSUB 61000
711 D$="20 @=9F 2/CT[3":GOSUB 61000
720 D$="n--------------------------":GOSUB 61000
721 D$=";2@^2 J^8^0J_¥00000":GOSUB 61000
722 D$="n        *    *      *":GOSUB 61000
723 D$="n       *   *     * *":GOSUB 61000
724 D$="n         *    *":GOSUB 61000
725 D$="C7 7^]6^6]@2 >^]RB":GOSUB 61000
730 D$="J^8^0 J C76]@2& >^]RB;>O<@":GOSUB 61000
731 D$="<J^W8I 12@^J 3:^9O>]":GOSUB 61000
732 D$="J^8^0& @5=EW 2O<6E2":GOSUB 61000
733 D$="n1 ... h@@^AF J^8^0& @5=":GOSUB 61000
734 D$="n2 ... hS3=:< 4HY7^0& @8¥4Y":GOSUB 61000
735 N=2:GOSUB 900
736 IF CO=1 THEN 800
737 D(93)=D(93)+INT(RND(1)*30):IF D(93)>100 THEN D(93)=100
738 GOSUB 30000
739 IF EZ=0 THEN EZ=1:GOTO 732
740 IF EZ=1 THEN BH=1
741 GOTO 732
800 D$="J/J/J/ ¥@<J :ID7& O/C2@I@^":GOSUB 61000
801 D$="J^8^0 68:^":GOSUB 61000
```

◑セガのチョップリフターで64人全員を殺すと〃BLOODY KILLER(残酷な殺し屋)〃というメッセージが出てくる。君も試してみないか!!(神奈川県横須賀市・コケコッコール)

●SASA（ファミコン）で、エネルギーがすぐになくなってしまうとお困りのあなた、NANAを利用しよう。1人でやるときも2プレイにしてNANAを使ってエネルギーパックを取り、Bで補給するのだ。（栃木県宇都宮市・大垣英之）

```
802 IF BH=1 THEN 810
803 D$="5IZ nTINYANh 3W7^/@E":GOSUB 61000
804 D$="20:^[ 76^B2CS 5?2¥":GOSUB 61000
805 D$="7^8^¥000N^M/":GOSUB 61000
806 D$="J^8^0 I @^]OBO I ;9K^C^=":GOSUB 61000
807 D$="L/L/L/ :ZC^ 3A-3J ¥@<ISI@^E":GOSUB 61000
808 IF D(77)=0 THEN ED=3:GOTO 50000
809 GOTO 840
810 D$="EF& :<,8E":GOSUB 61000
811 D$=":I J^8^0F @CB:3DJ":GOSUB 61000
812 D$="n @@@@@@@@@@@@@@@@@@@":GOSUB 61000
813 IF INT(RND(1)*101/(D(93)+1)=0 AND D(92)>=60 THEN 820
814 D$="n<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<":GOSUB 61000
815 D$="@^ @^R@^ J_¥06^ A6^2=7^Y":GOSUB 61000
816 IF D(77)=0 THEN ED=1:GOTO 50000
817 ED=2:GOTO 50000
820 D$="3A-3 ;2@^2I 4HY7^0 D^3<6^":GOSUB 61000
821 D$="L^B6/C<O/@":GOSUB 61000
822 ED=4:GOTO 50000
840 D$="?ID7 <@/J_I KDX6^ 69:]C^7O<@":GOSUB 61000
841 D$="nTINYANh;O @2M]C^=":GOSUB 61000
842 D$="J^8^04HY7^0?3A6^":GOSUB 61000
843 D$="N^3?3& J<^RO<@":GOSUB 61000
844 ED=5:GOTO 50000
900 D$="nWHICH 1-"+STR$(N)+" ? ":GOSUB 61000
910 R=RND(1):I$=INKEY$:IF I$="" THEN 910
920 CO=VAL(I$):IF CO>0 AND CO<=N THEN PRINT I$:RETURN
930 PRINT "*";:GOTO 910
9900 DATA"┴","└","├","┌","┬","┐","┤","┘"
20000 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,,1:NN=1:SP=50
20010 DIM D(100),T(8),C$(7):FOR I=0 TO 7:READ C$(I):NEXT
20099 CONSOLE 7,18:LOCATE 0,0
20100 PRINT "┌────────────────────────────────────┐"
20110 PRINT "│ｳﾁｭｳ ｾﾝｶﾝ ﾊﾞｸﾞｰ ｶﾝｾｲﾄﾞ:             │"
20120 PRINT "│                 ﾀﾞﾒｰｼﾞ:             │"
20130 PRINT "│ﾊﾞｸﾞｰｴﾈﾙｷﾞｰ ﾊｯｾｲ ｿｳﾁ   :             │"
20140 PRINT "│           ｴﾈﾙｷﾞｰｼﾞｭｳﾃﾝ:             │"
20190 PRINT "└────────────────────────────────────┘"
20199 LOCATE 0,24
20200 GOSUB 30000
20500 D$="n1 ... h2OOC^ 18<^& T/C7@":GOSUB 61000
20510 D$="n2 ... h:]62 IP 18F EY":GOSUB 61000
20520 N=2:GOSUB 900
20530 IF CO=2 THEN 20600
20540 D$="V32J 226E nY/N":GOSUB 61000
20550 I$=INKEY$:IF I$="y" OR I$="Y" THEN 20570
20560 IF I$="N" OR I$="n" THEN 20500
20565 GOTO 20550
20570 GOSUB 38000
20580 GOTO 20900
20600 D$="nPART-5 hIn STATUS h& 7RO=":GOSUB 61000:PRINT
20608 D$="nPUSH KEY":GOSUB 61000
20610 IF INKEY$="" THEN 20610
20620 D(80)=INT(RND(1)*2)*7
20630 IF D(80)>0 THEN D$="@02E] J J^8^0I <^.3N3& <XB8<C2Y":GOTO 20650
20640 D$="@02E] J J^8^0I <^.3N3& </CJ 2E2"
20650 GOSUB 61000:PRINT
20700 D$="nPUSH KEY":GOSUB 61000
20710 IF INKEY$="" THEN 20710
20720 D(77)=INT(RND(1)*2)
20730 IF D(77)=0 THEN D$="@02E] D Z]:^3 C^7C 2E2":GOTO 20750
20740 D$="@02E] D Z]:^3 C^7@"
20750 GOSUB 61000:PRINT
20900 D$="nNOW START THE AKUNIN":GOSUB 61000
20910 D$="S8C7J E]@^/@6& 5S2@^<C":GOSUB 61000
20920 D$="?Z6W J<^RV3":GOSUB 61000
20999 RETURN
30000 SX=POS(0):SY=CSRLIN
30010 FOR I=1 TO 4:LOCATE 24,I:PRINT D(89+I);"%   ";:NEXT
30020 LOCATE SX,SY:RETURN
```

PC-8801、PC-9801シリーズ用LIST（テープ、ディスク） 6

```
38000 D$="nTAPE OR DISK h&n SET h<Cn KEY h& 5<C":GOSUB 61000
38010 IF INKEY$="" THEN 38010
38020 GOSUB 10
38030 INPUT #NN,D(0)
38040 FOR I=0 TO 80 STEP 20:INPUT #NN,D(I+1),D(I+2),D(I+3),D(I+4),D(I+5),D(I+6),
D(I+7),D(I+8),D(I+9),D(I+10),D(I+11),D(I+12),D(I+13),D(I+14),D(I+15),D(I+16),D(I
+17),D(I+18),D(I+19),D(I+20):NEXT
38050 CLOSE:RETURN
40000 GOSUB 30000
40005 T(B)=T(B)+TK:TK=0
40010 D$="C7 Jn"+STR$(T(B))+"h>7":GOSUB 61000
40020 RETURN
41000 DM=INT(RND(1)*4)+1
41001 D$="@279] DBF-3 I @^R0<^n"+STR$(DM)+"%":GOSUB 61000
41002 D(91)=D(91)+DM:IF D(91)>=100 THEN 41500
41010 GOSUB 30000
41020 D$="E]D6 A7-3F 5X@/@":GOSUB 61000
41100 D$="n1 ... h3A-3>] I <-3X":GOSUB 61000
41110 D$="n2 ... hJ^8^04HY7^0J/>2?3A & B8Y":GOSUB 61000
41120 D$="n3 ... h4HY7^0 I <^-3C]":GOSUB 61000
41130 D$="n4 ... hDK^@B":GOSUB 61000
41140 N=4:GOSUB 900
41150 ON CO GOTO 41200,41300,41400,41600
41200 IF INT(RND(1)*10)=0 THEN 41250
41210 SY=INT(RND(1)*8)+1:IF SY>D(91) THEN SY=D(91)
41211 D$="n"+STR$(SY)+"% hI <-3X":GOSUB 61000
41220 D(91)=D(91)-SY:GOSUB 30000
41230 GOTO 41100
41250 D$="EF& S@S@ <C5YI6 ":GOSUB 61000
41251 D$="S3 504FJ 06<C59]":GOSUB 61000
41252 D$=":I J^8^0 P=^6W T/CTY":GOSUB 61000
41260 D$="nPUSH KEY":GOSUB 61000
41261 IF INKEY$="" THEN 41261
41270 D$="J^8^06^ SD^/C8YD @02E] 6^":GOSUB 61000
41271 D$="1E@I 3W7^X& P/:8<C<020<@":GOSUB 61000
41272 ED=6:GOTO 50000
41300 IF INT(RND(1)*15)=0 THEN 41350
41310 D(92)=D(92)+1:IF D(92)=>100 THEN D(92)=100
41320 GOSUB 30000
41330 D$="n1% hB8/@":GOSUB 61000
41340 GOTO 41100
41350 D$="J^8^04HY7^0J/>2?3A& B8/C2YD:[&":GOSUB 61000
41351 D$="J^8^0F PB6/C <020<@":GOSUB 61000
41352 D$="1E@J 3W7^XSID<C <.92;Z0<@":GOSUB 61000
41360 ED=6:GOTO 50000
41400 IF INT(RND(1)*15)=0 THEN 41450
41410 D(93)=D(93)+3:IF D(93)>100 THEN D(93)=100
41420 GOSUB 30000
41430 D$="n3% h4HY7^0 <^-3C^]":GOSUB 61000
41440 GOTO 41100
41450 D$="4HY7^0I <^-3C^]A-3F O<]6^":GOSUB 61000
41460 D$="N^3?3<C<02 @^2J^8JB& 5:<C<O/@":GOSUB 61000
41465 D$="1E@S J^8^0S :I DB>^]I J^8JBC^":GOSUB 61000
41467 D$="<]C^ <020<@":GOSUB 61000
41468 D$="@02E]@^96^ 8^3>^] B7F 2/C2C @=6/@":GOSUB 61000
41470 ED=3:GOTO 50000
41500 D(91)=100:GOSUB 30000
41510 D$="3A-3>] J @279]DBF-3F V/C S4C<O/@":GOSUB 61000
41520 D$="1E@J J2F EXO<@":GOSUB 61000
41530 ED=6:GOTO 50000
41600 D$="O@ 3A-3F DK^@AO=":GOSUB 61000
41610 IF INT(RND(1)*5)=0 THEN 41650
41620 D$="L^<^ @279]& @^/<-B <O<@":GOSUB 61000
41630 RETURN    :'to 500
41650 R=INT(RND(1)*3)+1
41660 ON R GOTO 41700,41800,41900
41700 D$="DK^@/@D7I <./8C^ 3A-3>]J":GOSUB 61000
41710 DM=INT(RND(1)*5)+1
41720 D$="n"+STR$(DM)+"%hI @^R0<^& 39@":GOSUB 61000
41730 D(91)=D(91)+DM:IF D(91)>=100 THEN D(91)=100:GOSUB 30000:D$="3A-3>] J A7-3F
 5AC<O/@":GOSUB 61000:ED=6:GOTO 50000
```

◑プーヤンで、チョウ、ゴンドラの屋根に石をぶつけてこれを撃つ。3回すると隠れキャラが……。(香川県高松市・ZAPしたあぁぁぁ…)

PC-8801、PC-9801シリーズ用LIST(テープ、ディスク) 7

```
41740 GOSUB 30000:RETURN
41800 D$="DK^@/@D7I <./8C^ J^8^04HY7^0?3AJ":GOSUB 61000
41810 KW=INT(RND(1)*10):IF KW>D(92) THEN KW=D(92)
41820 D$="n"+STR$(KW)+"%h :¥Z@":GOSUB 61000
41830 D(92)=D(92)-KW:GOSUB 30000
41840 RETURN     :'to 500
41900 D$="DK^@/@D7I <./8C^ 4HY7^0 SZ6^5:X":GOSUB 61000
41910 MR=INT(RND(1)*10+1):IF MR>D(93) THEN MR=D(93)
41920 D$="n"+STR$(MR)+"%hI 4HY7^0 6^ SZ@":GOSUB 61000
41930 D(93)=D(93)-MR:GOSUB 30000
41940 RETURN     :'to 500
42000 D$="n1 ... hP;2Y :39^7":GOSUB 61000
42010 D$="n2 ... hK^0Q :39^7":GOSUB 61000
42020 D$="n3 ... h<^-3X.8 N3":GOSUB 61000
42030 N=3:GOSUB 900
42040 ON CO GOTO 42100,42200,42300
42100 YA=INT(RND(1)*10)+1:IF YA>T(B) THEN YA=T(B)
42110 D$="n"+STR$(YA)+">7 T/B9@":GOSUB 61000:GOTO 42500
42200 YA=INT(RND(1)*60)+1:IF YA>T(B) THEN YA=T(B)
42210 D$="n"+STR$(YA)+">7 T/B9@":GOSUB 61000:GOTO 42500
42300 YA=INT(RND(1)*2000)+1:IF YA>T(B) THEN YA=T(B)
42310 D$="n"+STR$(YA)+">7 T/B9@":GOSUB 61000
42320 IF YA=T(B) THEN 42500
42330 D$="I:/@ 3A-3>]6^ J]<^-3X.8N3& 3/C7@":GOSUB 61000
42340 DM=INT(RND(1)*200)+1:T(B)=T(B)-YA
42350 D(91)=D(91)+DM:IF D(91)<100 THEN GOSUB 30000:RETURN
42360 D$="J]<^-3X.8 N3FVX 1E@I 3A-3>]J":GOSUB 61000
42370 D$="6]>^]F J^WJ^WF ;Z@":GOSUB 61000
42380 D(91)=100:GOSUB 30000
42390 ED=6:GOTO 50000
42500 '
42510 T(B)=T(B)-YA
42520 IF T(B)>0 THEN GOSUB 48000:RETURN
42530 D$="=M^CI C7& @5<@":GOSUB 61000
42540 D$="1WC6^ T/C7@":GOSUB 61000
42550 TK=INT(RND(1)*2000)+50
42560 RETURN
45000 T=INT(T(B)*RND(1))+1
45010 D$="n"+STR$(T)+"h>7I 3A-3>]6^ 5269C7@":GOSUB 61000
45020 DM=INT(T/40*RND(1)):IF DM=0 THEN 45050
45030 D$="n"+STR$(DM)+"% hI ?]6^2& 39@":GOSUB 61000
45040 D(91)=D(91)+DM:IF D(91)>100 THEN 46000
45045 GOSUB 30000
45050 T(B)=T(B)-T:TK=T+INT(RND(1)*250+50)
45060 D$=";WF 4]:^76^ 7C C7J n"+STR$(TK)+"h>7FE/@":GOSUB 61000
45070 RETURN
46000 D(91)=100:GOSUB 30000
46010 D$="1E@I 3A-3>]J 3A-3I AXDEXO<@":GOSUB 61000
46020 D$="n--- GAME OVER ---":GOSUB 61000
46030 END
47000 D$="B3<] 6^ EFSI6FV/C N^36^2;ZC2Y":GOSUB 61000
47010 D$="9^]2]J LR2  V/C 7]7.X B3<]&":GOSUB 61000
47020 D$="B64YD:[OC^ 28KBV31X":GOSUB 61000
47030 RETURN
48000 D$="7^]6^ Z]:^38^] I J]9^76^ 70=":GOSUB 61000
48010 HN=INT(RND(1)*T(B)/100)+1
48020 D$="n"+STR$(HN)+"h I @^R0<^& 39@":GOSUB 61000
48030 D(91)=D(91)+HN
48040 IF D(91)<100 THEN GOSUB 30000:RETURN
48050 D(91)=100:GOSUB 30000
48060 D$="1E@I 3A-3>] J @2J <C <O2O<@":GOSUB 61000
48090 ED=6:GOTO 50000
49000 D$="n1 ... h>]D3 =Y":GOSUB 61000
49001 D$="n2 ... hF9^Y":GOSUB 61000
49002 D$="n3 ... hJ^8^0 F @=9& SDRY":GOSUB 61000
49003 N=3:GOSUB 900
49005 RETURN
50000 D$="nPUSH KEY":GOSUB 61000
50001 IF INKEY$="" THEN 50001
50005 CONSOLE 0,25:PRINT CHR$(12);
50010 ON ED GOTO 51000,52000,53000,54000,55000,56000
```

◑電車の中でBEEPを読んでいたら、隣の子もBEEPを読み出した。つい夢中になって「これ、なかなかえーな」と言ってしまったら、その子も「テグザーやろ」と言ってくれた。そして、2人は友達になった。(兵庫県神戸市・いっき)

```
51000 D$="J^8^0 % @0 I Z]:^38^]IO4F":GOSUB 61000
51010 D$="1E@J S[8S TL^7;X O<@":GOSUB 61000
51020 D$="2O 3A-3 J J^8^0 I SID EX":GOSUB 61000
51030 D$="E6^2 1]:8I <^@^26^ J<^O/@":GOSUB 61000
51040 GOTO 59000
52000 D$="7.3@^2E J^8^0I O4FJ":GOSUB 61000
52010 D$="1E@S @0 S QX.8@^/@":GOSUB 61000
52020 D$="A7-3<^]J <.8X.3D<C 3WZ":GOSUB 61000
52030 D$="A7-3J P><RI@RF <.3RB ;>WZ@":GOSUB 61000
52040 GOTO 51020
53000 D$="@02E]:TZTZ :ZC^ 3A-3F M2¥6^ SD^Y":GOSUB 61000
53010 D$="D^8<,:1Z @02E] J 18F]IJ=^EIF(":GOSUB 61000
53030 D$=";8<, :>BR2<V3  <^BJ":GOSUB 61000
53050 D$="@02E]J 7^]6^92;BI 92<^@^/@IC^=":GOSUB 61000
53060 D$="J/ J/ J/":GOSUB 61000
53070 D$="M]<-3:EF6^ J/J/J/ @^ :2BR D3D3 8Y/@E":GOSUB 61000
53080 GOTO 59000
54000 D$="L@BI J^8^0 4HY7^0 6^ L^B6/C":GOSUB 61000
54010 D$="?I 7.@^2E 4HY7^0I @RF":GOSUB 61000
54020 D$="3A-3J <^:N362& J<^RO<@":GOSUB 61000
54030 D$="RC^@< RC^@<":GOSUB 61000
54040 D$="RC^@2¥ F,2C^<.":GOSUB 61000
54050 GOTO 59000
55000 '
55500 D$="nTHE AKUNIN PART-5h J <-3X.3 <O<@":GOSUB 61000
55502 IF D(0)>0 THEN D(25)=D(25)+3
55505 D(25)=D(25)+3:IF D(25)>26 THEN D(25)=26
55510 D$="1E@I nLEVELh J n"+CHR$(96-D(25))+" hC^=":GOSUB 61000
55520 D$="1E@J @<6F J^8^0& @5<O<@":GOSUB 61000
55521 D$="<6<":GOSUB 61000
55525 D$="J^8^04HY7^0 I 427.3J 5578":GOSUB 61000
55530 D$="J^8^04HY7^0?3AJ :¥Z":GOSUB 61000
55540 D$="?I >/92=^S <.3<B<C<O2O<@":GOSUB 61000
55550 D$=";WF J^8^04HY7^0FV/C A7-3IO¥XFJ":GOSUB 61000
55560 D$="<^9^] @^]?36^ C^7C<O2  n30hH]6]J":GOSUB 61000
55570 D$="A7-36WJ C^WZE8E/C <O2O<@":GOSUB 61000
55580 PRINT
55590 D$="<6< %%%":GOSUB 61000
55591 PRINT
55595 D$="18F 5¥XJ E2!!!":GOSUB 61000
55599 FOR I=1 TO 100:I$=INKEY$:NEXT
55600 PRINT:PRINT "PUSH KEY"
55610 IF INKEY$="" THEN 55610
55620 PRINT:PRINT
55630 D$="E6^212@^ nTHE AKUNINh &":GOSUB 61000
55640 D$="nPLAYh <C 2@@^2C 1X6^D3:^;^2O<@":GOSUB 61000
55650 D$="nIDEA HUMAN I TINYAN h5VK^":GOSUB 61000
55660 D$="nPROGRAM CATh I @2F,]":GOSUB 61000
55670 D$="DSD^S 6]<, 2@<C5XO=":GOSUB 61000
55680 D$="E5 nGAMEh F C^C7@ <^]R2 ?I@ J":GOSUB 61000
55690 D$="=M^C L(8<.] F A6^2E2":GOSUB 61000
55700 D$=";2:^F KD:D":GOSUB 61000
55710 PRINT
55720 D$="18F 5¥XJ E2":GOSUB 61000
55730 PRINT
55750 D$="@2F,] F <R7X E2":GOSUB 61000
55760 D$="nTINYANh F 1=J E2":GOSUB 61000
55770 D$=":I nGAMEh F 5AJ E2%%%":GOSUB 61000
55780 PRINT
55790 D$="n                    END                 ":GOSUB 61000
55795 END
56000 D$=":IIA J^8^0J >^]7^]6^& >2L8<@":GOSUB 61000
56010 D$="?<C              %%%":GOSUB 61000
56020 GOTO 51020
59000 D$=" ":GOSUB 61000
59010 D$="9^0Q 50J^0":GOSUB 61000
59020 END
61000 MD=1:FOR I=1 TO LEN(D$)
61010 M$=MID$(D$,I,1)    :'
61011 IF M$="n" THEN MD=0:GOTO 61030
61012 IF M$="h" THEN MD=1:GOTO 61030
```

◑スーパーマリオの5－1で、最初のカメの甲らをうまく使って1人ふやし、わざと死ぬ。ボクはこれを繰り返して100万点いったヒマなやつさ。(千葉県市原市・あっくんより背が高いよ)

PC-8801、PC-9801シリーズ用LIST(テープ、ディスク) 9

```
61015 IF MD=0 THEN PRINT M$;C$(I MOD 8);CHR$(29);:GOTO 61025
61020 PRINT CHR$(ASC(M$)+128);C$(I MOD 8);CHR$(29);     :'henkan
61025 GOSUB 11:'FOR T=1 TO SP:NEXT
61030 NEXT
61040 PRINT " ":RETURN
```

PC-6001mkIISR/PC-6601SR(テープ)変更リスト

```
10 RETURN
11 PLAY "g64":RETURN
20000 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:NN=-1:SP=10
30050 RETURN
```

PC-6001mkIISR/PC-6601SR(ディスク)変更リスト

```
11 PLAY "g64":RETURN
20000 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:NN=1:SP=10
```

PC-8001mkII/SR(テープ)変更リスト

```
10 RETURN
20000 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:NN=-1:SP=50
38050 RETURN
```

FM-7シリーズ(テープ、ディスク)変更リスト

```
10 OPEN "I",#1,"beepdt":RETURN
20000 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,,0:NN=1:SP=60
```

新・ここが嫌いだシリーズ

連載第2回

わたしはゲームセンターが嫌いだ!!

番外編

『新・ここが嫌いだシリーズ』第2回は、恐怖のミーハー軍団が集まっての突然の座談会。「座談会など、たのんだつもりはないのになぁ」と、ボヤく㊟を尻目(しりめ)に、恐怖の軍団のおしゃべりはとどまるところを知らず!?

女のコが1人じゃゲームセンターには行けない

担当　どういうわけか今回は、「ゲームセンターが嫌いだ!!」というテーマが突然の座談会企画となってしまいました(どうしてなのかな?と、再び首をヒネる㊟)。それも、ふだんはあまりゲームセンターには縁のないと思われる〝恐怖のミーハー軍団〟の登場です。どうぞ、お手やわらかに。

エミコ　チョット、なによそれ! アタシたちは、レッキとした、かよわき乙女なんですからね。勝手に変な名前をつけないでください!

それに、アタシはゲームが大好きだから、ゲームセンターにもよく行くわ。ただ、ゲームセンターって女の子が1人ではなかなか行けない雰囲気(ふんいき)ってあるわね。アタシも行くときは、必ずだれかといっしょだし。

モモコ　そうね。ゲームセンターって男の人ばかりだし、なんとなく暗い感じで、女のコには近づきにくいわね。

ヨネコ　アラ、アタシは1人でも行くけど。

エミコ　アンタは特別なのよ!

モモコ　1人でゲームなんかやっていたら、変な男に声かけられない?

エミコ　そうそう、それがイヤなのよネ。だいいち、1人でゲームをやってるなんて、いかにも今アタシは1人なのよ、なんていってるみたいじゃない。

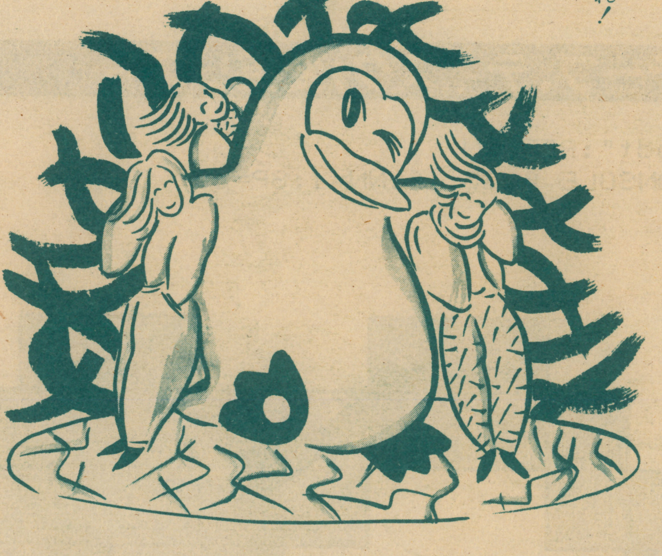
モモコ　アタシは別に声かけられてもいいんだけど、ゲームセンターにいる男ってダサイじゃない。どう見たって、あんまりいいのっていないのよね。

ヨネコ　アタシはだれでもいいんだけど。

担当　すいません。いきなり話がズレてるんですが。

エミコ　あっ、ゴメンナサイ。でも、ゲームセンターに女のコがなかなか行けないってのは重要なことヨ。ネッ!

モモコ　そうね。最近のゲームセンターって、ひところに比べたらずいぶんキレイにはなってるけど、いまいちパッとしないのよね。



エミコ　ゲームセンターをキレイにしたって、女のコが寄ってくるってもんじゃないのよね。

女のコも楽しめるゲームって少ないのよね

ヨネコ　要するに、女のコのヤレるゲームがないのよ。

エミコ　そうそう、いいこと言うじゃない。今のゲームって、やたらゴチャゴチャしてて、なにがなんだかわかんないのよね。

モモコ　昔のゲームのほうがほのぼのしててよかったわ。ギャラクシアンなんて、アタシ大好きなのに置いてるお店ってないのよね。

ヨネコ　アタシはペンゴとかゼビウスなんかが好きね。最近のゲームだったら、ぺんぎんくんWARS(ウォーズ)かしら。

エミコ　最近のゲームって、やたら合体ものとかが多くなっちゃって、とてもアタシたちにはついて行けないのよね。それに、絵なんかもキタナイのが多くない?

モモコ　そうねぇ、昔みたいにシンプルでキレイなのがなくなったわね。

ところで、最近人気の戦場の狼(おおかみ)なんてどう。

エミコ　アタシ、ああいうの、苦手なの。だって、タマがやたら飛んでくるじゃない。前からだけだ

ったら許せるんだけど、いきなり後ろから飛んできたら、もうダメ。
ヨネコ　ペンゴみたいなのだったら、どう。
エミコ　そうね。あれは攻撃してこないもんね。キャラクターも可愛かったし、なんてったって、あのアイスブロックを使って、ブチッ！と敵をつぶしたときの快感ったらないわ。
ヨネコ　そういえば、アタシ、ぺんぎんくんWARSのぺんぎんも好きだわ。
モモコ　アタシも。ぺんぎんさんがピヨピヨ、なんて鳴くのよ。
担当　あのー、ぺんぎんって、ピヨピヨ鳴きましたっけ。
モモコ　そういえば、そうね。だったら、ぺんぎんってどんな声で鳴くの？
ヨネコ　さぁー（一同顔を見合わせる）。
担当　いいです、いいです。先、行きましょ。
エミコ　敵のネコとかパンダがニクらしいのよね。ヒャホッホッとかいって笑うのよね。
モモコ　女のコのやるゲームってやっぱりキャラクターが可愛くなくちゃ、ダメなのかしら？
ヨネコ　そんなことないんじゃない。アタシは、別にキャラクターが可愛くなくたって、1942とかゼビウスなんてやるし、なんたってビシバシ敵をやっつけられるのが好きね。敵が目の前にくると、なんだコノヤローッ負けてたまるか！　バシッ！　バシッ！　バシッ！　ってボタンをたたきまくっちゃう。

エミコ　アンタ、そんなこと言いながら、ゲームやってんの？
ヨネコ　やーね！　気持ちよ、キモチ！　だって、やってるうちにどうしてもそうなっちゃうのよ。それに、女のコって近くに寄ってくる物をやたらタタイちゃう習性って、あるじゃない？
モモコ　バラデュークなんてのもそうよね。
エミコ　あの気持ち悪いゲームね。思わず、ウワッ寄るな！　寄るな！って叫んじゃいそう。動きが微生物してるんだもの。ピクッ、ピクッ！とかいってね（一同大ウケ）。

ゲームセンターにカッコいい店員さん置いてくれたら毎日でも通う

エミコ　ところで、ゲームセンターって、ゲームをしない人は帰ってくださいみたいなところってあると思わない？
ヨネコ　思う、思う。ゲームをやらない人の居場所がないのよね。
モモコ　ゲームをする人だけじゃなくって、ゲームをしない人も楽しめるような物があればいいのよ。
ヨネコ　最近、ビデオを流してるところもあるけど、アレ、立って見てるのはバカよね。
エミコ　ゲームセンターで軽い食べ物を置いてくれれば助かるわね。ホットドッグとか、ピザとか、ジュースぐらい出すべきよ。
モモコ　それは賛成ね。カウンターのひとつでも作るべきね。だって、ゲームセンターを待ち合わせの場所にするコって多いし、街に出て、疲れたときなんか喫茶店に行くしかないもんね。
ヨネコ　アタシはフルーツパフェね。
エミコ　そんなこと聞いてないでしょ。
ヨネコ　アイスクリームも好きです。どうか全国のゲームセンター関係者の皆さん、よろしくお願いします。カワイイバーテンさんがいたら、ワタクシ毎日通ってしまいます。
エミコ　それはいいアイデアね。そうだ！　思い切って女のコ専用のゲームセンターを作ればいいのよ。別に、オッキクなくてもいいし、ゲームだって今はやりのでなくたっていい。カッコいい店員さんがいたら文句なしね。

ゲームは1人で楽しめればいい、といってもハダカのゲームはね……

担当　すいません。あんまりユニークすぎてついていけないんですが、皆さんから見てゲームセンターにくる人たちってどうです？
エミコ　ヤッパ暗いんじゃない？
ヨネコ　ゲームって、どうしても一生懸命になっちゃうし、テーブルに向かってると、そう見えちゃ

ILLUST／MAMORU. YAMAMOTO

うのよ。

モモコ　1人でも楽しそうにやればいいのよ。

エミコ　アンタねぇ、じゃあゲームに向かって、ヨシッ行くぞ！　そこだ！　コノヤローッ！　バシッ！　バシッ！　マイッタカ！　ワッハッハッって、やれっていうの？　1人で。

ヨネコ　竹中直人ね。

モモコ　でも、ゲームセンターでやたら騒いでる人って、いるじゃない。

エミコ　あぁ、あのガキどもね。必ず3、4人で集まって、オォーッ！　とかスゲェーッ！　とかやってんのよね。

ヨネコ　でも、あのコたちって、見てるとスゴク上手なのよ。なんか、私たちとは人種がちがうみたい。それに、あのコたちのやってるのを見てると、あぁ、このゲームはこんなところで、こんなふうになってるのかってわかるわね。

エミコ　アンタ、そうやってガキの後ろで1人で立って見てるの？　よしなさいよ。みっともないから。

ヨネコ　いいじゃない。アタシの勝手なんだから。それに、ゲームは上手な人のを見たほうがタメになるんだから。

エミコ　アラ、だって、そんなことしたら、自分でゲームをやったとき、どこで何が出るか、わかっちゃってつまらないじゃない。初めて体験するから、キャーッ！　ナニ　コレーェッ!!　キャハハハッ!!　って騒げるんじゃない。

モモコ　まぁまぁ2人とも、おさえておさえて。ゲームは楽しめればいいんだから。それに、みんなでワーワーやったほうが、1人でゲームセンターの片隅でマージャンゲームやってるオジサンよりはいいんじゃない。

ヨネコ　(急に勢いこんで)あの、ハダカの描いてあるヤツね。

エミコ　あんなのばかり置くから女のコが集まらないのよ。

ヨネコ　アタシ、ああいうのやってる男の顔、見るの好きよ。

エミコ　よしなさいよ、カワイそうだから。

ヨネコ　だって、必ず置いてあるのよね、ヌードの入ったマージャンゲーム。あのね、知ってる？　勝ったりすると、アヘーッ！　ってアエグのよ。

モモコ　エーッ、ウッソー！

ヨネコ　それでね、やってる人がね、してやったりって感じでフンゾリかえるの。

一同　キャーッ、ヤダーッ!!

ヨネコ　でもね、やってるときって、みんなマジメそうな顔してるのよね。ウーム、とかいっちゃって。

エミコ　そりゃそうでしょ。ゲームに向かって、エヘヘヘッ、ネエちゃん待ってろよ。今ツモルからな。バシッ！　ホレ見ろ。一発ツモ！　ハネ満。はよ脱げ、レロレロ、なーんてやったら変態よ。

ヨネコ　(マジな顔で)アンタもかなりヤバイんじゃない？

かえてほしいのはトイレと音と台をあけないヤツ

担当　(いっしょに笑っていたのが急にマジメになって)ところで、ゲームセンターで女のコとして、これはマズイんじゃないかなってところはあります？

エミコ　絶対、トイレ！

モモコ　アタシも！　ゲームセンターのトイレってどこへ行っても狭くてキタナイのよね。

ヨネコ　女子トイレのない所もあるわよ。

エミコ　トイレを見れば、その家がわかるっていうけど、その点じゃ、最悪ね。ゲームセンターって。やっぱり、トイレをキレイにしなきゃ、女のコは来ないわね。

ヨネコ　あと、ゲームの音ね。小さいゲームセンターならいいんだけど、大きい所って、わりと自分のやってるゲームの音が聞こえないのよね。なんか、すっかりシラケちゃって。

モモコ　後ろのゲームの音がやたらウルサかったりね。

エミコ　もっとちゃんとならないのかしら。

担当　あれは、スピーカーが2人用のほうに付いているからなんですよ。

エミコ　なんだ。それなら手前にスピーカーを付ければいいじゃない。なんで、そんなかんたんなことをしないのかしら。

担当　そういうゲームもありますよ。

エミコ　そうなの？　今度探してみよう。それから、アタシの気に入らないのは、やたら上手で、なかなか台をあけない人。

ヨネコ　いるのよねぇ。1人で30分も1時間もやってる人が。やっぱり、後ろに女のコがいたら早めに終わらすべきよ。

エミコ　オットットとかいって背中をドツイてしまうとか。

モモコ　でも、そういう人って、ハイスコアとか目指してるから、ヘタなことできないわよ。

ヨネコ　でも、大きな店なら同じゲームが2台ぐらいはあるわよ。ゲームは、みんなで楽しくやりましょ。ネッ！

VIDEO GAME LABO

ビデオゲーム・ラボ

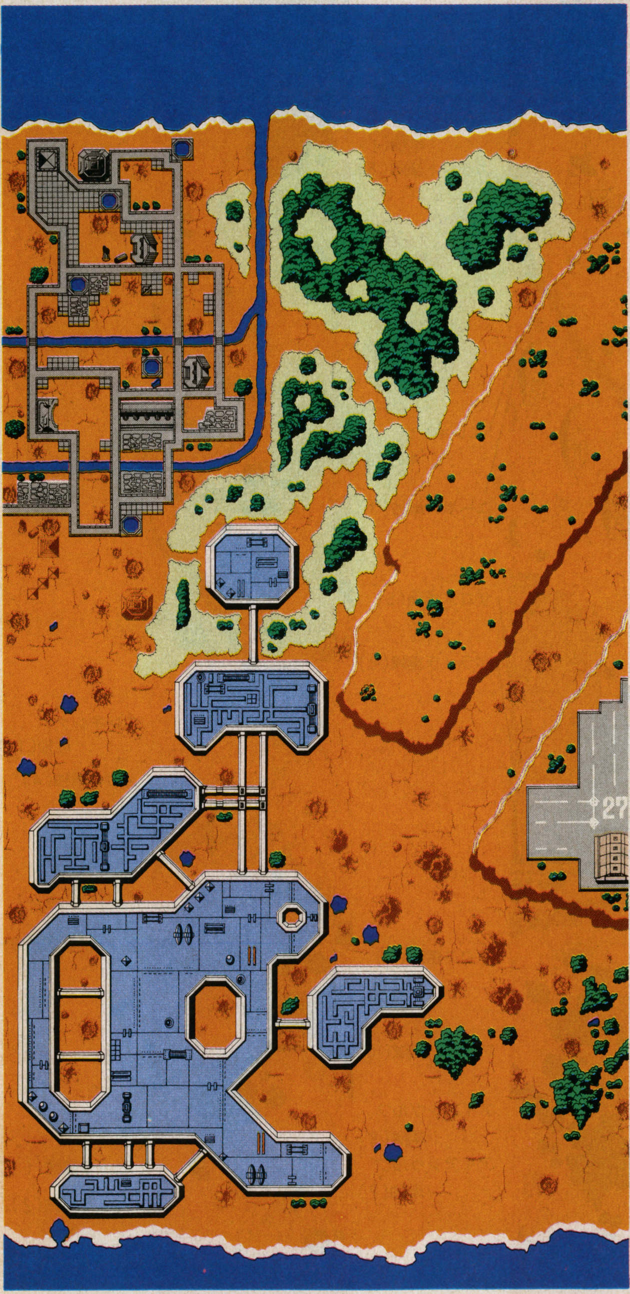
テラクレスタも今月で3回め。いよいよ全マップが完成するぞ！

テラクレスタ

日本物産

文／CPM 闘幻狂 NIN

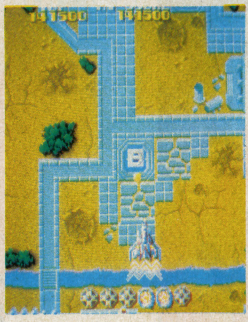
●テラクレスタ全地形図



全宇宙を手中におさめようとたくらむ宇宙魔王マンドラーの魔の手がついに地球まで伸びてきた。かつて地上に住んでいた人類は海底へと移り、地表には武器や基地を残すのみ。そして今、緑が、基地がマンドラーたちによって破壊されようとしている。再び地上を人類の手にもどすため、地上の武器を奪還してマンドラーを倒すのだ。

ついに全マップ公開！

BEEPERの皆さん、先月号のマップは参考になったかな？ さて今月は、先月載せられなかった9～16エリアまでの全マップを載せちゃおうというわけだ。じつはこのマップ、うまく切ったり貼ったりしてつなげると、ひとつの大きな島の形になるんだ。つまりこの島の上を何回も飛行しているわけ。えっ？ なんか昔にもそんなふうにマップを作ったゲームがあったって？ まあそんなことは気にしないよーに。そういうわけで島の形も載せておいたので、よくながめておいてくれ（ながめてどうしろと言うんじゃ!!）。



うわっと、いきなり池のなかからサザーンが出てきた。自機が近づくと出現するので、早めに倒そう。

今回も必勝法を少々……

後半のエリアになってくると、パーツやフォーメーションの数の調節が重要になってくる。ただメチャクチャにパーツを取ったりフォーメーションを使っていたのでは、いざ要塞が出てきたときにフォーメーションが使えないなんていう悲惨な目に合うことになる。このあたり、マップをよく見て各自研究されたい。原則的には、チューボが来るときに火の鳥で戦えるように調節するのがベストだ。ワープを活用するテクとして、のもよい。たとえば次のエリアがすっごくイヤなエリアだとする。そんなとき、その前のエリアの終わりの海（次のエリアの陸地が見える前）の上でわざとやられる。するとそのイヤなエリアを飛び越して、その次のエリアに進むことができるんだ（死ぬタイミングが重要だよ）。

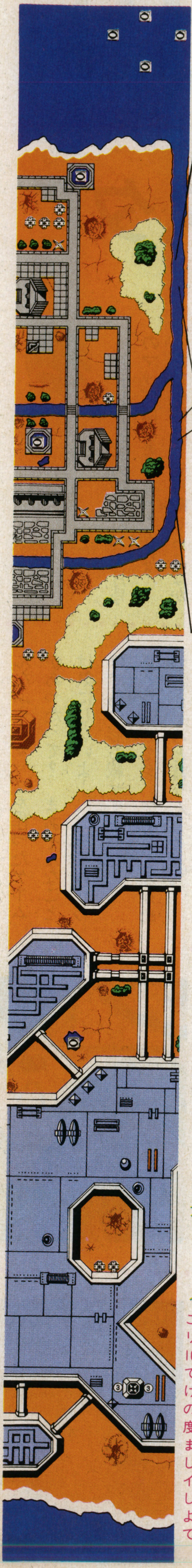
もうひとつ重要なテクは、無敵時間を活用すること。無敵時間とは、パーツを取ったとき、火の鳥から元の状態にもどったとき、フォーメーションしたパーツがもどってきたとき（フォーメーションするときではない）などの直後約2秒間だ。この敵にも弾にもやられない時間のうちに、強力な敵（たとえばヒトデの後ろにいるデロス、パラメラの編隊など）をやっつけてしまおう。ただし引きぎわが肝心で、深追いするとやられることになるぞ。

パラメラの編隊が目の前で分散したぞ。でも5機合体だから4・5号機を失ってから逃げよう。

さて、3ヵ月にわたってテラクレスタを紹介してきたが、かなり詳しいところまで解説したつもりだ。マップを参考にしてハイスコアを目指してくれたまえ。

ジュピターをうまく使えば、恐竜だってかんたんにやっつけられる。高得点のチャンス。

●AREA 12



スピーナ単独(5)

スピーナ編隊(8)

スピーナをなるべく多くやっつけてから、デロスやサザーンにあまりかまわず、画面の右のほうへ行こう。そうすればスピーナが出てくるのをふせぐことができる。ただし海の中にいるサザーンに注意。

ユーボス単独(2)

カテロド編隊(8)

カテロド単独(2)

せっかくダイコンから逃げ切っても、このへんでやられてしまうと、また始めからやり直し。カテロドの編隊を全滅させれば、やられても次のエリアに進める。

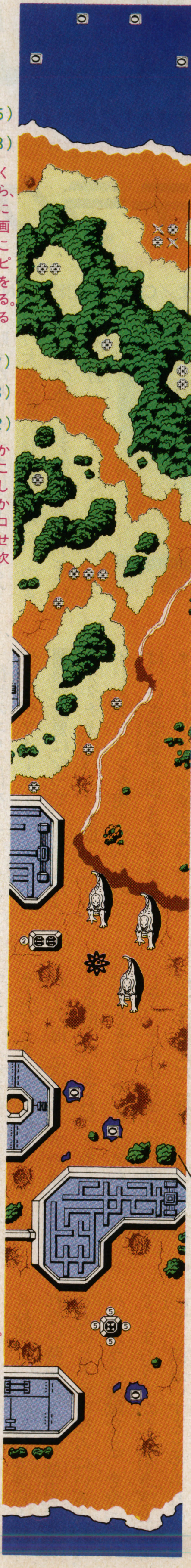
メガロ単独(3)

大型母艦 ダイコン出現

メガロ単独(3)

このエリアはハッキリ言ってむずかしい。10エリアからここまで全然やられていなければ、5機合体なので問題ないが、1度ここでやられてしまうとパーツが1つしか出ないので、ダイコンから逃げ切るしか手はない。弾をよく見て画面の下方でよけよう。

●AREA 11



カテロド編隊(8)

ユーボス単独(2)

ジャイロス編隊(6)

ユーボス単独(2)

このへんは編隊攻撃が多いので、2機合体以外ならヒドラの編隊をやっつけた後に、フォーメーションを使おう。そうすればジャイロスやカテロドの編隊をやっつけられる。

ヒドラ編隊(6)

中型母艦 チューボ出現

エレキング単独(1)

ヒドラ単独(9)

10エリアから1度もやられていなければここにある格納庫を取る前に4機合体になっているはずだ。そうすれば格納庫を開けてからタイミングよくパーツを取ると、次のチューボに火の鳥でアタックできるというわけ。

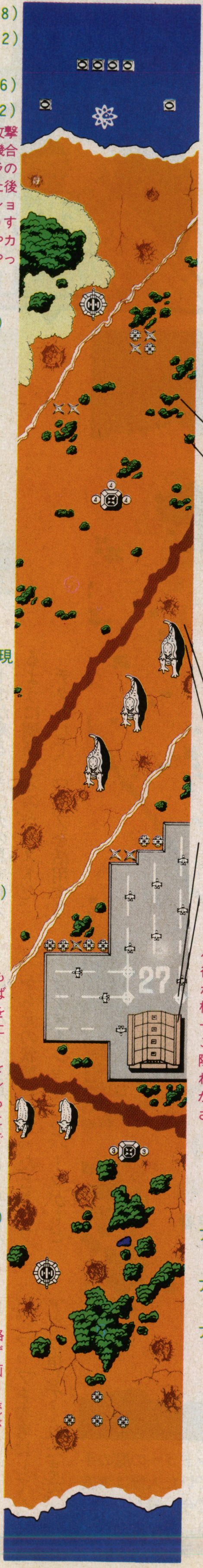
アイアンウルフ単独(9)

ザロメ単独(4)

キライ単独(4)

キライの下にある格納庫を取るのはむずかしいけれども、画面の下のほうへキライが行くまでよけ続ければ、自然に道が開ける。

●AREA 10



ザロメ単独(5)

パラメラ編隊(8)

ユーボス単独(9)

3機合体以上だったらこのへんでフォーメーションを使おう。そうすれば次にくるパラメラの編隊もやっつけられるんだ。

エレキング単独(1)

カテロド編隊(8)

フォーメーションを使うのもよいが、エレキングを右のほうへ誘導すればカンタン。ドラゴンはせいぜい2匹まで。でないと次のカテロドの編隊にやられてしまうからね。

エレキング単独(3)

ユーボス単独(3)

ザロメ単独(5)

パラメラ編隊(8)

パーツを取ったすぐ後にパラメラの編隊がやってくるので、格納庫を開けてもパーツをすぐ取らないこと。パラメラの編隊がくると同時に取ればOK。なおここからはパーツをなくさないように。

ダロス編隊(10)

アメーバ編隊(10)

アイアンウルフ編隊(8)

アイアンウルフ単独(2)

●AREA 9

メガロ単独(3)

メガロ単独(4)

エレキング単独(5)

このへんは編隊攻撃がないので、とにかくフォーメーションを使おう。

カテロド単独(5)

カテロド編隊(8)

カテロド単独(2)

ここにある格納庫は、カテロドの編隊をやっつけてから破壊すると取りやすい。この場所では編隊攻撃などはこないから、2機合体でもフォーメーションを使おう。

メガロ単独(3)

エレキング単独(1)

メガロ単独(4)

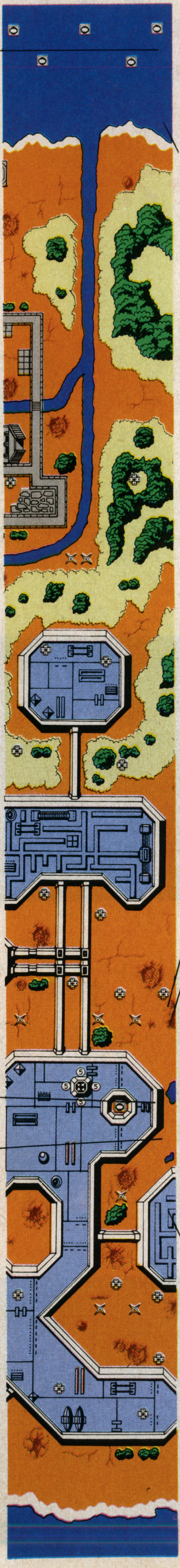
アメーバ編隊(10)

ここに出てくるジュピターをうまくタイミングをみはからって撃てば、アメーバの編隊で大量得点を得られる。ドラゴンはあまり深追いするとやられやすい。

ヒドラ編隊(6)

ヒドラ単独(2)

●AREA 16



キライ単独(3)

ザロメ単独(5)

キライとサザーンの混合攻撃をぬけたと思って、油断しているとザロメにやられるゾ。最後まで気を抜かずにガンバ。

ザロメ単独(4)

エレキング単独(1)

メガロ単独(4)

ザロメ編隊(8)

ジャイロス編隊(6)

カテロド単独(2)

パラメラ編隊(8)

ダロス編隊(10)

アメーバ単独(2)

スピーナ編隊(8)

ザロメ単独(8)

キライ単独(3)

ついに来ました最終エリア！　このエリアは空中物のオンパレード。しかもパーツがここは1つしか出ないよ～。2機合体以外なら、フォーメーションをどんどん使おう。空中物の出現する順番をよくおぼえておこう（多少くるうこともある）。

ヒドラ編隊(6)

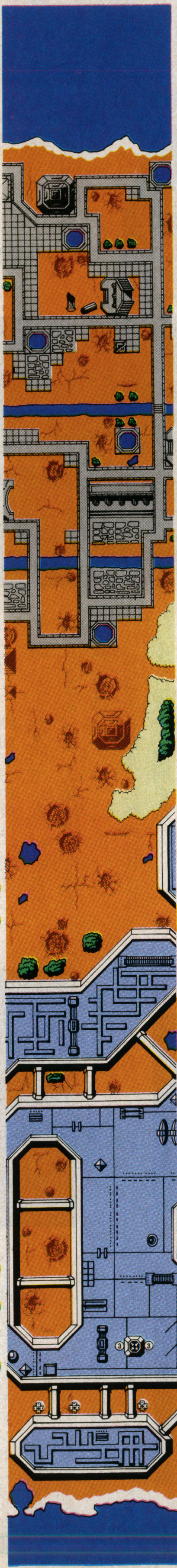
ヒドラ単独(2)

ユーボス単独(3)

カテロド編隊(8)

カテロド単独(2)

●AREA 15



宇宙魔王マンドラー出現

宇宙魔王マンドラー2回目の登場。マンドラーさえ倒してしまえば、このエリアにはもう敵が出てこないので、ゆっくり休める。

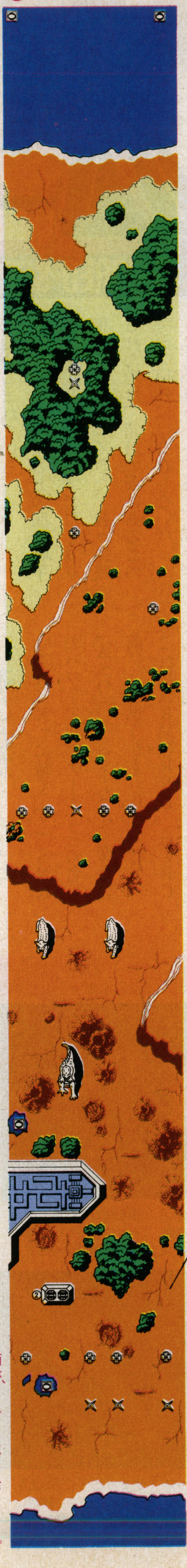
エレキング単独(4)

ユーボス単独(3)

スピーナ単独(2)

スピーナが2機画面右下から出てくるが、12エリアのように、画面の右のほうへ行けば出てこない。ここにあるパーツを取るか取らないかは、君の考え方次第。余裕があったら、フォーメーションでエレキングを退治しよう。

●AREA 14



アメーバ編隊(10)×2

ダイコンと戦っていて、ここでやられてしまった……。でもだいじょうぶ。このへんまでくれば、次のエリアに進めるよ。

大型母艦ダイコン出現

メガロ単独(3)

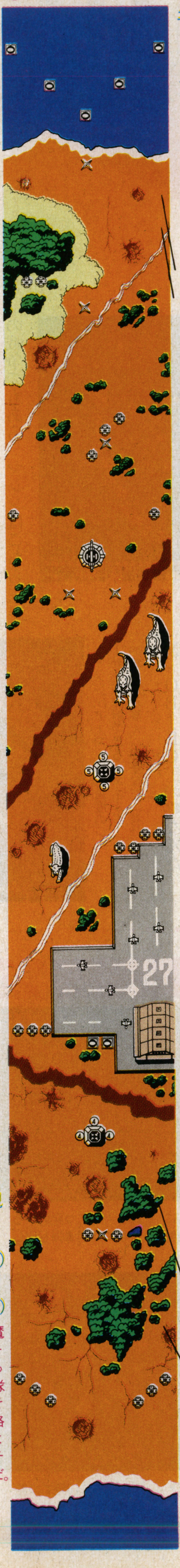
中型母艦チューボ出現

エレキング単独(2)

ジャイロス編体(6)

ヒトデがうまく邪魔しているので、フォーメーションを使ってジャイロスの編隊をやっつけよう。その直後に出てくる格納庫をタイミングよく取り、火の鳥でチューボにアタックだ。

●AREA 13



エレキング単独(2)

ヒドラ編隊(6)

エレキング単独(5)

このあたりはフォーメーションを使ってヒドラや、エレキングを退治しよう。ただし1つだけフォーメーションを残しておくこと。

ヒドラ編隊(6)

ザロメ単独(2)

エレキング単独(1)

メガロ単独(4)

ザロメ単独(2)

キライ編隊(8)

キライの編隊に取りつかれてもあわてずに、なるべく遅めにフォーメーションを使おう。

カテロド編隊(8)

ユーボス単独(2)

ユーボス単独(3)

ザロメ単独(5)

パラメラ編隊(8)

ここにある格納庫は取るのがむずかしいので、無理に取る必要はない。このエリアが終わるときに4機合体になるよう調節しよう。

ザロメ編隊(4)×2

ザロメ単独(5)

VIDEO GAME LABO
ビデオゲーム・ラボ

ASO ARMORED-SCRUM-OBJECT

逆ポイントには気をつけろ！ アーマーをストックして20万点だ！

エー・エス・オー

SNK

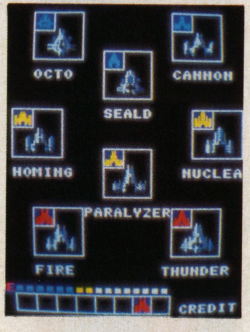
文／CPM闘幻狂NIN

作戦参加者へのメッセージ

BEEPER諸君、我々のもとに「ASO」をプレイするにあたっての次のようなメッセージが送られてきた。

作戦参加者に対する要請(ようせい)

我々は、諸君ら過去の人類に参加を要請しなければならない立場に追いこまれている。

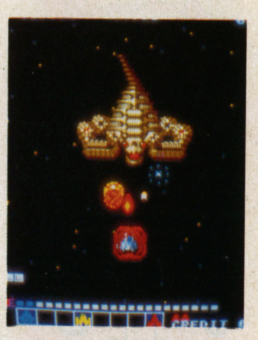


パワー・アーマーは全部で8種類あるんだ。ここでよく見て形をおぼえてしまってくれ。

正体不明の侵略者との間に戦争状態が生じてから、すでに200年の犠牲(ぎせい)を払ってきた。我々に残された道は、諸君の前にあるこのマシン以外には存在しない。

我々は最後の力を振りしぼり、時間座標の異なる2つの空間をこのマシンで接続した。これは我々の戦争でもあり、また諸君ら自身の戦争でもある。マシンはこちらの自動戦闘艇「シド」に接続されており、画面上の映像はすべてこちらから転送している。侵略者の正体をあばき、人類滅亡の危機を救ってほしい。

オクトアーマーは8方向にレーザーを発射できるが、連射できないのでほとんど使いみちがない。


シールド・アーマーはバリアを張ることができる。弾にあたらなければエネルギーは減らない。

諸君の名が永遠に歴史に残される日は近い。健闘を祈る。

西暦2515年6月27日
人類合同評議会最終作戦本部

意外に複雑な遊びかた

「TANK」に続く(?)SNKのパワーアップゲーム、その名も「ASO」。アソーなんて変な名前！と思うかもしれないけど、これはARMORED-SCRUM-OBJECT(アーマード・スクラム・オブジェクト)の略なんだ。

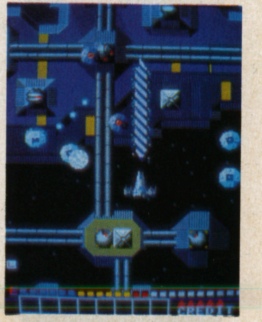
キャノン・アーマーは広角度のレーザーを発射できる。エネルギーの集中度が高く、要塞などに有効。

このゲームも「TANK」のように、特定のパワーアップポイントを数多く取って、シドをだんだんにパワーアップさせていく、というものなんだけど、ポイントの中には取ってはいけない物もあり、注意しないと死を招くゾ。

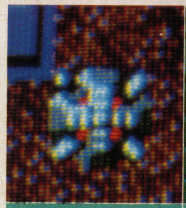
操作方法は、8方向レバーに、レーザーボタン、ミサイルボタン、それにパワーアップボタンだ。

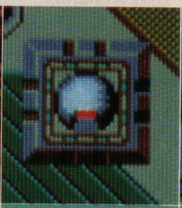
ホーミング・アーマーは誘導ミサイルを発射することができる。あまり使いみちのないアーマーだ。

さて、一番重要なシドの性能を高めるためのポイントには3種類ある。これらをそれぞれ3個集めるごとに、シドの性能が1段階アップ、最高2段階のアップが可能だ。では、それらのポイントの説


パラライザー・アーマーはパラライザーレーザーを発射し、敵を氷づけにすることができる。

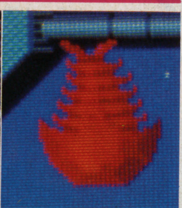
主なキャラクター表

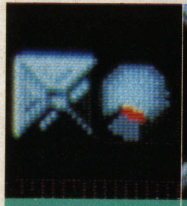

ガルトス
移動しながら、おもに誘導弾を1発ずつ発射してくる。

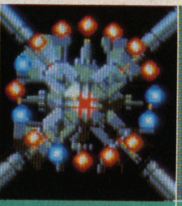

ブラム
弾を1発ずつ発射する。ときには誘導弾も出してくる。

テラノア
ほとんどモルト・ガンデと同じだが、誘導弾等を出すこともある。

オバノン
頭を攻撃しないとダメージにならない。後の面では誘導弾も出す。

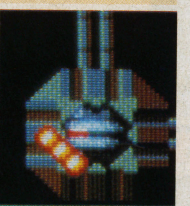

モルト・ガンデ
決まったコースを飛行する。耐久力があり、弾を同時に3発出す。


ピラミッド
ポイントや武器パーツが隠れていて移動するものなど4タイプある。


ブラム・ヘクト
弾を同時に16発ずつ発射するが、ガリモスとたいしてかわらない。

ガリモス
弾を同時に5発ずつ発射する。落ちついて弾をよけよう。

デガルトス
決まったパイプの上を移動しながら、同時に弾を3発ずつ発射。


ノクテア
弾を同時に3発ずつ発射する。よく弾を出すので注意が必要だ。

明をするから、よく読んでほしい。

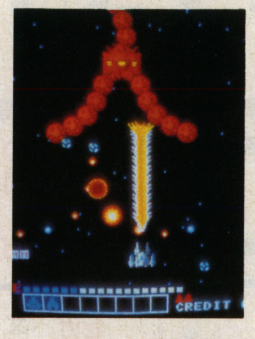
●Sポイント……シドをスピードアップさせる。最初のシドはやたらに遅いので、すぐに集めること。

●Lポイント……シドのレーザーの幅を広げるとともに、エネルギーの集中度を増す。パワーアップするごとに、耐久力のある敵を早く倒せるようになる。

ニュークリアー・アーマーは核弾頭ミサイルを発射できる。エリア2の大型戦艦などに有効だ。

●Mポイント……シドのミサイルの当たり範囲を広げる。Kポイント（後述）を取れば、連射も可。

これらそれぞれのポイントには、オレンジ色で裏返しの逆ポイント



ファイヤー・アーマーは破導波を発射し、前方の敵をすべて破壊できる。これも要塞などに有効だ。

というのがあり、これを1つ取っただけでも1段階パワーダウンしてしまう。気を付けて取ろう。

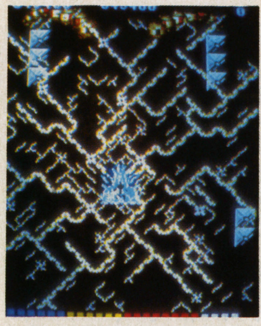
また以上3つのポイントに関係する重要なポイントとして、Kポイントというのがある。Kポイントには青、黄、赤の3種類があり、それぞれスピード、レーザー、ミサイルの性能をキープすることができる。つまり、普通ならシドがやられてしまえば今までの苦労が水の泡、最初の性能にもどってしまうところが、Kポイントを取っておけばシドが何回やられようが、やられる前の性能を保つことができるんだ。ただし逆ポイントを取ってしまうと、Kポイントの効用がなくなってしまうので、注意！

そのほかにどんなポイントがあるのかというと……。

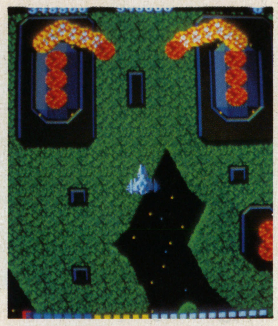
●Eポイント……青、黄、赤の3種類があり、それぞれエネルギー

サンダー・アーマーはイナズマ放電波を発射し、画面上のすべての敵を破壊することができる。

前写真に続く連続写真。イナズマ放電波を発射して……。



それが画面全体に広がると……。

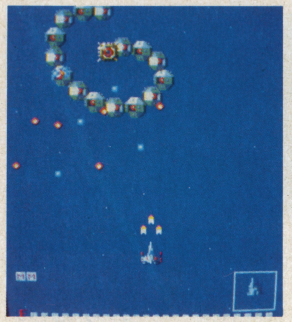


なんでもかんでもやっつけてしまう！ ただエネルギーを使いすぎるのが難（8ゲージ消費）。

を1、4、8ゲージ増やすことができる。オレンジ色の逆Eポイントを取ると、エネルギーが4ゲージ減ってしまうゾ。

●Vポイント……エネルギーゲージをひとつ増やすことができる。

●Fポイント……約15秒間、特定



エリア4の終わりにいる竜。動きが速く、弾をやたらに出す。キャノンかファイヤー・アーマーで攻撃。

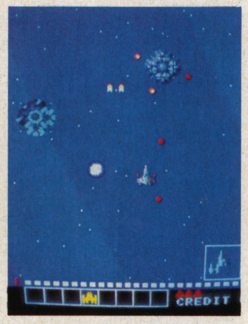
のポイントの位置を知ることができる。とてもありがたいポイント。

●Bポイント……時間によって、500〜8000点の得点を得ることができる。画面の下のほうで取ると高得点。

●Pポイント……1機プレゼントしてくれる。いや〜、これもたいへんありがたい。

●Wポイント……約5分の1エリア進むことができる。点数やポイント数を損するので、始めのうちは取らないほうが無難。逆Mポイントとまぎらわしい。

●Rポイント……約5分の1エリアもどされる。点数はかせげるが、無理に取らないほうがいいかも。



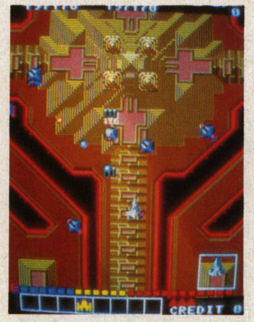
エリア5の終わりの瞬間移動機。全部で3機がワープしながら移動する。サンダー・アーマーが無難。

●Cポイント……武器パーツやポイント、エネルギーなど表示しているものをすべてクリアしてしまうというおそろしいポイント。

パワー・アーマーのつかいかた

パワー・アーマーには8種類あり、ひとつのアーマーは3つのパーツで構成されている。その3つのパーツを集めると画面の下のほうにストックされるが、集めている間に他のアーマーのパーツを取ると解除され、なくなってしまう。よ〜く形をおぼえて集めよう。

パワー・アーマーは、エネルギーが8ゲージ以上あるときにパワーアップボタンを押すことによって



エリア6の終わりにある地上要塞。ピラミッドみたいな物が5個あり、そこから何か飛んできた……。

要塞の中にはまた要塞が……。

使える。アーマーを解除したいときは、もう一度パワーアップボタンを押せばOK。それぞれのアーマーには特徴があるので、うまく使いわけよう。8種類のアーマーを全部ストックすると、な、なんと20万点のボーナスがもらえるぞ。

というわけで、今回は必勝法までは紹介できなかったけれども、これは内容が複雑なので説明を重視したためなんだ。けっこうややこしい内容だと思えるかもしれないけど、それだからこそのおもしろ味も、またあると思う。ポイントなどは説明を見ているよりも、数多くプレイしながらおぼえること。それがまあ必勝法というところだ。

次回はもう少し詳しく紹介していきたいと思う。じゃあネ！

SNKから耳よりのお知らせ

SNKから、BEEP読者へ、ASOの攻略マニュアルをプレゼントします。ご希望の方は下記へハガキを送ってください。

あて先 〒564 大阪府吹田市豊津町11の13（石田第2ビル 2階）（株）エス・エヌ・ケイ エレクトロニクス 広報課 ASO小冊子係。

SHOOTING MASTER

某王国のプリンセス、アイリス姫が暗黒組織の手中に落ちるかもしれない。諜報部員J・ピエールに姫の救出任務が発令されたが……。

シューティングマスター

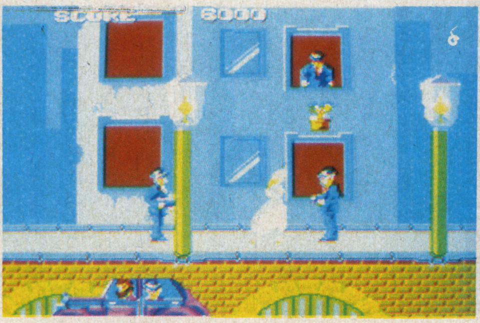
セガ　文／金太郎

特殊任務の指令内容とは……。

俺は某国の秘密諜報機関で働くJ・ピエール。秘密諜報員として世界をとびまわるのは日常茶飯事で、あの2枚目のジェームズ・ボンドとも大の親友なんだ。指令部からの指示を確実に遂行する俺たち諜報員はプロフェッショナル集団。

ある日、極秘の指令が手元に届いた。というのもヨーロッパ某王国のプリンセス、アイリス姫が巨大な犯罪組織に追われ、命を狙われているらしい。そのアイリス姫を組織の魔の手から守り、無事救出するのが今度の仕事だ。

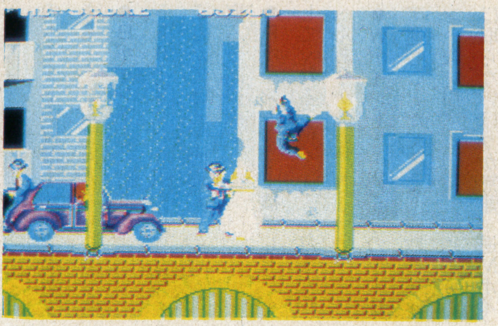
俺はさっそく某王国へとんだ。アイリス姫の命は俺の腕にかかっている。ハードボイルドとは男の真剣勝負、遊びじゃない。



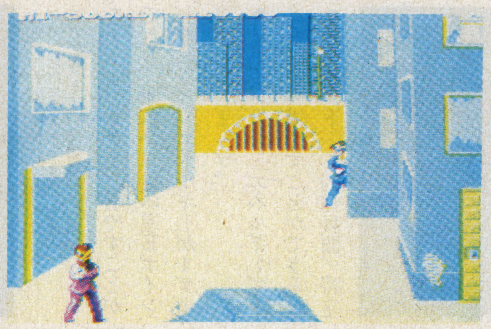
姫がとりおさえられている。右上からビールビンを落とすなんて。

どこからともなくアイリス姫の悲鳴。

俺はチープ（安い）ホテルにひとまず落ち着いた。時計は夜中の1時をさしている。ボンヤリと窓の外をながめていると、どこからともなく助けを求める女の悲鳴だ。



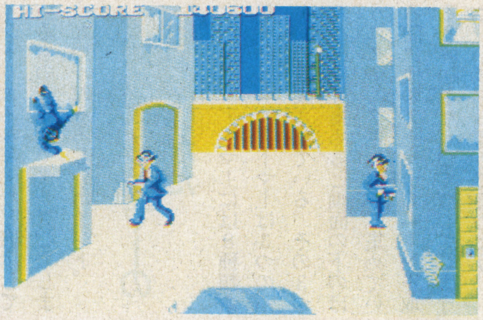
このままでは姫は車で連れさられてしまうぞ。



すでに8発くらって赤の表示。左下のマシンガンの男に注意。

俺はツイている。こんなに早くアイリス姫に会えるなんて。道を1本はさんで向こう側の道を逃げるアイリス姫と追う組織のヤツら。俺はピストルを素早くぬいて発砲した。ちなみに俺の防弾チョッキは10発まで弾をくらってもヘッチャラさ。

(注)プレイヤーは敵に撃たれると☆マーク(画面下に表示)が増えて10個になると1プレイヤーロスになる。しかし、敵の発砲寸前に倒すと増えた☆マークはゼロになって危機はまぬがれる。☆マークの数で青、黄、赤と危険度を指示してくれるから、赤になっても決してあきらめてはいけない(各面共通)。



2階の敵に命中。敵はあわれにも落下している。

夜の街角の銃撃戦はなかなか迫力がある。なかにはマシンガンを持ってアイリス姫に近づこうとするものもいる。

「キャ〜〜〜ッ、ヘルプミー」オッと、ビルの窓からアイリス姫めがけて物を投げつけてるじゃないか。俺は狙いをビルの窓に定めて2〜3発撃ちこんだ。ヤツはグラリと体勢を崩してビルから落ちた。そうこうしてるうちにスルスルとアイリス姫に近づく1台の車。4〜5人は乗っている。ヤツらに気をとられてるスキに姫は車の中へひきずりこまれてしまった。標的を車に変えた俺は撃ちまくった。

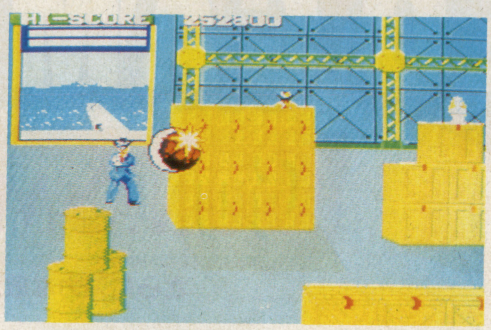
姫の車のバックシートにサングラスの男が。早く連射だ。

(注)アイリス姫の頭に物が落ちるとプレイヤーの☆が3つ増える。落下中の物を撃つか、事前に物を持っている敵を撃てばOKだ。

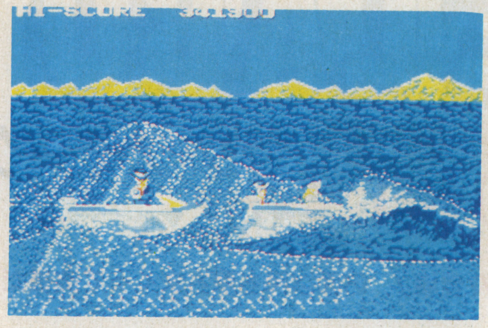
ドカーン、と大きな音をたてて車は爆発した。しかし、間一髪アイリス姫は助かった。しかし、相手のボス

飛行機の2人組をまとめて倒すと爽快な気分だ。

は黙ってはいない。紫の車をかけ降りて発砲してくる。1発では倒せない。何発撃ったんだろう。知らない間にボスは倒れていた。
(注)基本的に敵を20人倒すとボスが登場。ボスを倒さないと次のステージへ進めない(各面共通)。
俺はホテルを出てヤツらを街の奥へ追いつめた。アイリス姫は右手前のビルに監禁されている。助

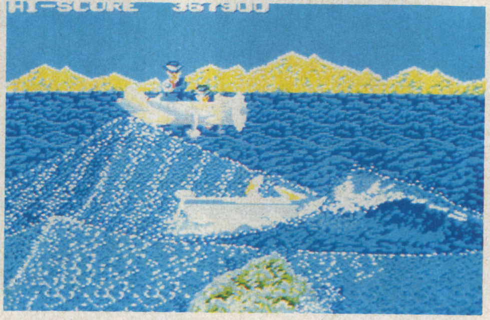


ダイナマイトが爆発してからでは手遅れ。その前に弾を撃ちこむ。



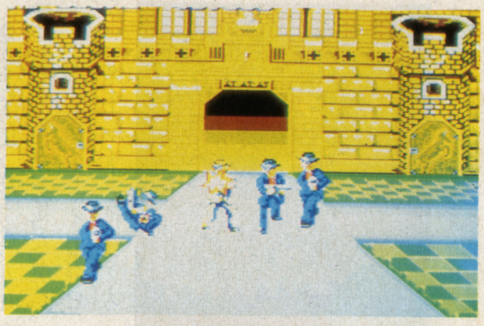
姫のモーターボートに男の姿。その後ろの男にも注意。

けに行こうとしたその時だ、紫のスーツの男がこちらを目がけてマシンガンを連射した。意外に敵はいる。ビルの角に注意しろ。俺はプロだ、こんなことではへこたれやしない。相手ボスを倒すと、アイリス姫は「サンキュー」と言い残して去っていった。
姫は赤の車に乗りこんで山道を登ったらしい。俺はさっそく車で後を追うことにした。敵は相変わらず多い。木陰にひそむヤツ、飛行機で襲いかかるヤツ、車で追うヤツ、まとめて退治しようにも手元が忙しくて困る。姫にばかり気

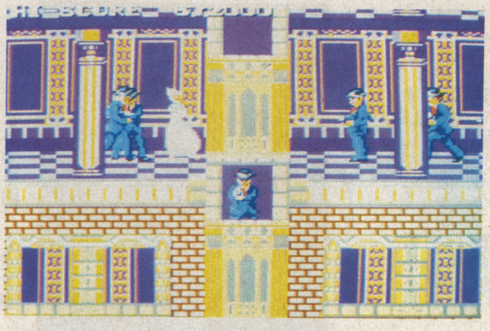


海上でも飛行機は襲いかかってくる。

をとられていると俺の命が危ない。俺はまんべんなく撃つ作戦に切りかえて応戦した。この作戦に敵はみすみすはまり、車に乗りながら発砲するボスを倒すにも苦労しなかった。
しかし姫はまたしてもつかまった。倉庫に逃げこんだヤツらを追ったまではよかったが、そこにはしばられたアイリス姫がいた。ロ

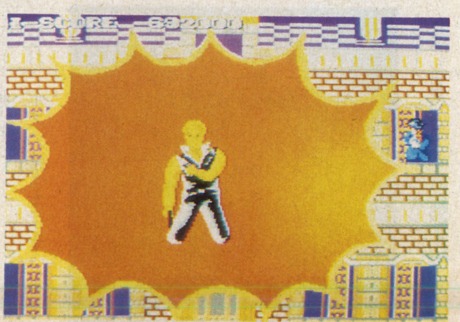


城の前庭での死闘。敵は一せい射撃してくる。



前から後ろからと姫をとり巻く敵が多い城内。

ープをつたわって降りてくる敵は怖くない。怖いのはダイナマイトを投げつけるヤツだ。空中高く舞い上がったダイナマイトを直接撃つしか手はない。はずせば俺は確実にあの世行き、油汗もんだ。
やっとのことで逃げだした姫は港のほうへ走っていく。モーターボートで海を渡り、城へ帰るつもりだ。俺もモーターボートをチャーターして姫を護衛することにした。海上の悪条件で標的の狙いがうまく定まらない。かといって、ヤツらは姫を追う手をゆるめるはずもない。思ったとおり、空から飛行機、海上ではモーターボートで追ってきた。最後にモーターボートのボスを倒して、この追跡劇もそろそろ終わりに近づいていると悟った。
連れ去られたアイリス姫を追って俺は城の前庭にたどり着いた。姫は正面玄関の上にしばりつけられている。中央正面玄関からゴキブリのようにゾロゾロと姿を現すヤツらに連射、連射の嵐。ダイナマイトを投げつけるヤツに注意すればさほど苦もなくクリアできると確信した。
俺は走りこむように城内へ突入。かわいそうに、追い詰められた姫は城内を走りまわっている。俺は覚悟を決めた。ここで死んでも新しい諜報員が姫の命を守るにちがいない。ここは城内だ。ヤツらの逃げ場もない。俺自身が弾よけになっても姫を守らなければ。親友ジェームズ・ボンドよ、また会える日を楽しみに待っていてくれ。



10発以上くらうとプレイヤーを失うことになる。

一見なんでもなさそうなシューティングガンだけど、じつはリコイル機能装備のエキサイティングなもの。なにしろ撃った瞬間にリアクションが手に伝わってくる。まるで本物のピストルを使っているような錯覚を体験できる。キミも一度シューティングする価値アリ。

VIDEO GAME LABO

ビデオゲーム・ラボ

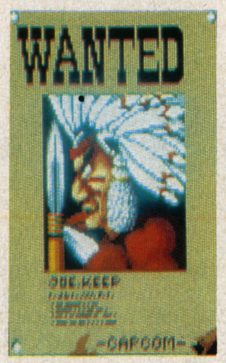
GUN.SMOKE ガン・スモーク

カプコン

文／SHOTAN

さらに強力な敵が続々登場！ 6面以降も撃ちまくって突破だ！

6面目はインディアンのウルフ・チーフを倒せ！



7面目はゴールドスミスだ。強力なダブルライフルには注意せよ。

8面目はロスパブロ男。ダブルピストルを使う強敵だ。

9面目はバットマン。マシンガンで攻撃してくる。

ラストステージはウインゲートファミリーとの戦いだ。

まずは前回の復習から

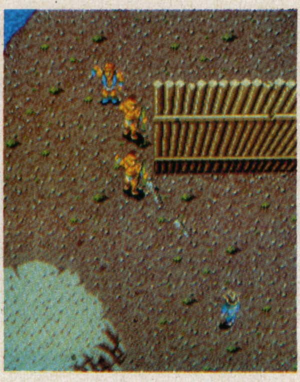
砂金をねらうならず者の手に落ちた街を救うために立ち上がったビリーをコントロールして、ならず者を撃ちまくろう。前方、右30度、左30度の発射ボタンがあり、2つのボタンを同時に押すことにより45度の角度にも発射できる。

では敵キャラの紹介。テラスをうろつく男。1発で倒せるが、すばしっこく、数も多い。ライフル男は、横か前から出てくる。2発で倒せるが、数発撃っただけでも逃げていってしまう。

インディアンは強い！ はたして生き残ることができるか。

窓からねらってくるライフル。1発で倒せるがなかなか当たらない。

モヒカンのダイナマイト男。ビシバシダイナマイトを投げてくる。



ヤリ投げインディアンと引撃ちインディアン。ほとんどバンプ。

ダイナマイトは足でふんで消そう。放し飼いになっている牛はなんと28発撃たないと倒せない。前進してくるだけだから、気にしないでいこう。

イルカにのった少年（古い！）じゃなく、馬に乗った酋長だよーん。

1面のボスはライフル男。3発撃たれるとしゃがんでしまうので、立ち上がるまで待とう。

2面目はナイフ投げのロイだ。えっ、先月号の紹介と違うじゃないかって？ そう、僕のせいじゃないんだけど、仕様が変わってしまったため、2面のボスがゴールドスミスからナイフ投げのロイになっちゃったんだ。また、6面目の死神もいなくなってしまった。全国20万人のBEEPERの皆様、どうもご迷惑おかけしてスミマセン。

テント地帯だ。テントの中の敵にも気をつけて！

で、ロイだけど、こいつは4面のブーメラン男のようにジャンプしながらナイフを投げる、なかなかの曲者だ。

3面の忍者は、ロングジャンプしながら手裏剣を投げてくる。3発攻撃をくらうと消えてしまう。

4面目のブーメラン男は、ピョンピョンはねながらブーメランを投げてくる。でも投げようとしたときに撃つと、投げるのをやめてしまう。うまく利用しよう。そうそう、ブーメラン、ナイフ、手裏剣は撃つことができるよ。

ヤリ投げに気をつけながら弥七を取れ！ プレイヤーが1人増える。

5面のボスはダイナマンだ。こいつは火の玉をはいてくることがある。また18発当てないと倒せないという強さだ。

なお、ボスの強さを示すメータ

トマホーク、インディアンがじゃんじゃん出現。こりゃすげーや！

ーがついた。1メモリ3発分だよ。

●タルの中身

▽馬マーク……馬に乗れる。

▽ブーツ……スピードUP。

▽ライフル……射程距離UP。

▽バレット……弾のスピードUP。

▽ボトル、バッグ……1000点

▽佐吉……1万点

▽トンボ……1万点

▽ホルスタイン……2万点

▽弥七……1人ふえる。

すばしっこい酋長を倒すのはタイヘン！ 動きまわって撃とう。

▽ガイコツ……1000点。ただしパワーを失う。

続きの紹介へいってみようぜ！

さて6面からがまたスゴイ。まず6面は、なんと今までのラウンドの3倍の長さだ。インディアンの部落の面だが、キャラのほ

一撃なんか目じゃないんだ。ここは弾を撃ち込んでいっきに通過だ。

ついに7面のボス、ゴールドスミスだ。撃って撃って撃ちまくれ！

とんどがこの面で初めて出現する敵だっていうのもオドロキだね。でも、ほとんどが他のキャラクターと同じで、いつもどおりの攻撃でだいじょうぶ。

少し進むとテント地帯があり、ライフル男がいる。ここではテントの前からテントのライフル男が撃て、まっすぐ撃つ弾でもかんたんに倒すことができるんだ。

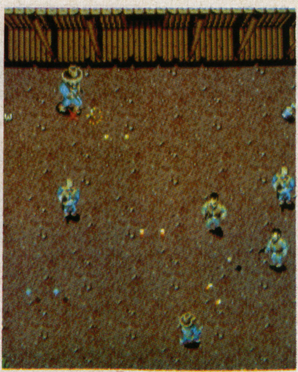
敵の攻撃はますますはげしくなるばかり。力の限り撃ちまくれ。

さらに少し進むと、馬に乗った酋長が現れる。こいつはなかなか倒せない。お楽しみは後に取っておいたほうがいいってことかな？ で、これを2～3回繰り返すといよいよ酋長との戦いだ。こいつは非常にすばしっこく、弾のスピードも速い！ もちろん地上に降りているときをねらうしかない。

（ボーナス　8万点）

7面では、あのゴールドスミスが出てくる。こいつはクルクルと回って（ドルアーガみたい）弾をよける。タイミングよく撃ちまくって敵弾をかわそう。弾はダブルだ（エグゼド・エグゼスのハエを思い出そう）。（ボーナス　2万点）

8面目は牧場の街。ここでやっと牛が殺せる。パッと消えるんだ。



ボスの撃つ弾は飛距離がある。すばやくかわして8面もクリアだ。

ここのボスは、メキシカン風なロスパブロだ。でもザコはかんたんに片付けられる。ななめ撃ちのテクニックをうまく使ってラウンドクリアだ！ POWも出るよ。

（ボーナス　2万点）

9面はマシンガン男だ。手配書のすごさに驚いちゃいけない。このマシンガンがまたすごいから、これはもう、撃って撃って撃ちまくるしかない！ 今までのテクニ

こうなったらもう手おくれ。窓辺の敵は出現と同時に倒しておこう。

ックをフルに使ってがんばろう！

（ボーナス　2万5000点）

いよいよラストステージ。10面目は3人組のウインゲートファミリーだ。息子2人に親が1人。息子のほうはライフル男がちょこっと強くなったようなものと思ってくればいい。

問題は親だ。5発のマシンガンをババッと撃ってくるのだ。こいつは手強いぞ。一瞬の気のゆるみも許されない。でもこの親さえ倒

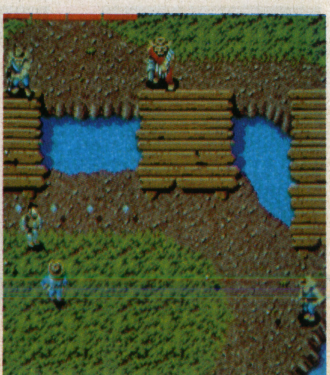
難敵バットマンには、ナナメ撃ちで交戦。ザコに気を取られるな！

ここは10面。橋を越えればラストは近いぞ。

せば、息子もザコもみんな死んでしまう。つまり、この親が10面の本当のボスってことになるかな。

この面をクリアすると、長い長いメッセージが出てプレイヤーをたたえてくれる。カプコンファンなら一度は味わってみたいネ。

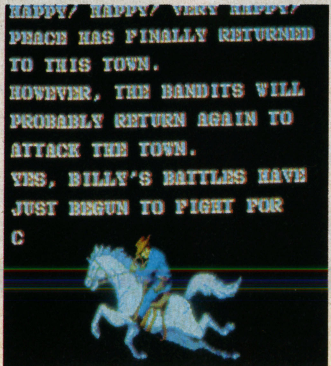
（ボーナス　8万点）



これはピンチ。できることなら、息子を先に倒しておこう。

PGCをもらおう！

というわけで、以上でガンスモークはHAPPY END。さて、今回もまたまたカプコンクラブのPGCがもらえます。



平和がもどった街から、白馬に乗ったヒーローは去っていく。

住所、氏名、年齢、職業、ガンスモークのハイスコアとそれを出したゲームセンター名、今好きなゲーム、オリジナル証メンバー、そしてガンスモークの感想と、最後に「BEEPで見ました」と書いて次の住所に送ってください。〒160　東京都新宿区歌舞伎町2の17の10　新宿小沼ビル202号（株）カプコン　PGC係あて。

おまたせ、第3弾"魔神の復活"で、キミもパニックしてみない!?

ロードランナー 魔神の復活

アイレム　文／剣山龍一

©198485 IREM Licensed from Broderbund

"魔神の復活"ってなんのこと?

今か今かと待ちこがれていた、あのロードランナーが僕たちの前に帰ってきてくれた!

というわけで、またまた登場のロードランナー、"バンゲリング帝国の逆襲(ぎゃくしゅう)"に続く第3弾。その名も"魔神の復活"である。

この魔神とは、2作目の"バンゲリング帝国の逆襲"に出てきたあの偶像で、30面クリア後崩(くず)れさった偶像が復活(写真参照)、新たな敵をひきつれてもどってきたという設定。というわけで、ここで前2作の復習をしてみたいと思う。

●**ロードランナー**

ほとんどがアップル版のアレンジ面で、アイレム面はわずか3面。カウンターストップが100万点なので、ハイスコアラーが多かった。

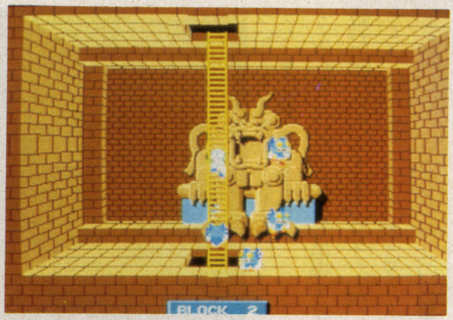
●**ロードランナーII**

"バンゲリング帝国の逆襲"と題された第2弾。かなりアイレム面が多く、けっこう苦労させられた。カウンターストップが1000万点になったが、1000万プレイヤーはまだ出現していない。

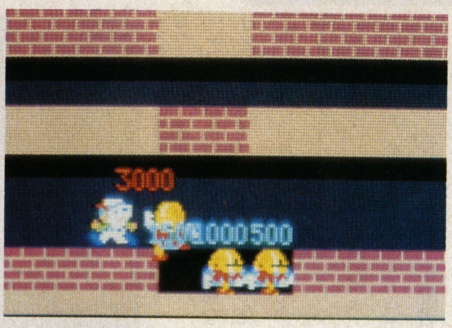
とまあ、前2作についてはこのくらいにしておいて、さてこの3作目だが、今回のものはかなり通(つう)好みの仕様(しよう)になっている。すなわち、チャンピオンシップの初級編のようなものだ。

とくにある面では、頭上を歩きながら金塊をとらなきゃならないし、また別の面では落ちてくる敵の頭上でレンガを掘(ほ)るという芸当もできなければならない。しかもこの2つのテクは、全ステージ中3分の1で使わなければいけないんだ。3分の1だよ。とんでもないでしょう。なんて書くと、前2作とはかけ離れてむずかしいものに思われるかもしれないけど、パソコンやファミコンのロードランナーをやりこんでいるキミたちなら、たいしてむずかしく感じないかもね。

でも、初めてレバーをにぎるような初心者では3面までがやっとだろう。そこで私、剣山龍一めがテクニックを紹介していこうというわけ。このテクが役に立ってくれれば、僕自身もうれしいかぎりだ。



凝(こ)ってますねぇー。でも、音は軽いなあー。



今回も登場した隠れフィーチャー。ビギナーはこれでかせぎましょう。

頭を使うテクにもいろいろあって

金塊は1コ200点、敵を埋めると……なんていう初歩的なことでなく、あくまでもテクを紹介していくから、そのつもりで。では。

●**3匹頭越え3000点**

これはけっこう有名なボーナスだ。ただし敵が死ぬことがあるので、1万、2万ボーナスをねらう人にはあまりおすすめできない。

●**頭乗り1000点**

これもおなじみ。それでは、これを応用したテクをこれから紹介していこう。

●**頭乗りディグ**

市松模様(いちまつもよう)面(10面以降に出てくる)で必要。掘ってから反対側に逃げる。うまく乗れば1000点ボーナスも入る。

●**頭ごなしディグ**

これも10面以降で使用。落ちている敵の頭の上に乗り、左右どちらかのブロックを掘る。

●**頭上歩き**

またまた10面以降で必要なテクだ。敵の頭上をタイミングよく歩きながら金塊を取る。

と、まあ、頭を使うテクはこのくらいでしょう。このほかに、第1作の24面で使った"時間差掘り"や、第2作の24面で使った"時間差逆転掘り"など、こまかく挙げ

キャラクター表

チック(1ブロック)

ペットンの発達したようなキャラ。やはりバーは足で渡る。

ヘクター(2ブロック)

ドルアーガキャラのハイパーナイトのような顔をしてるのが彼だ。

ドミンゴ(3ブロック)

おもしろいキャラである。ギャグとしか思えない。

バービー(4ブロック)

"忍者くん"のヨロイのようなキャラ。けっこう人間的である。

グービー(5ブロック)

名前からして前ブロックのバービーと兄弟に思えてしょうがない。

ていったらきりがないが、前2作のテクニックもおぼえておいて損はないと思うな。

新しく5つのキャラも登場

さて、今回の新キャラは5種類ある。さっそく紹介してみよう。

●チック（1ブロック）
小犬が走るようなかんじで滑ってくる。手がない(?)ので、ペットンの延長線上のようなキャラ。

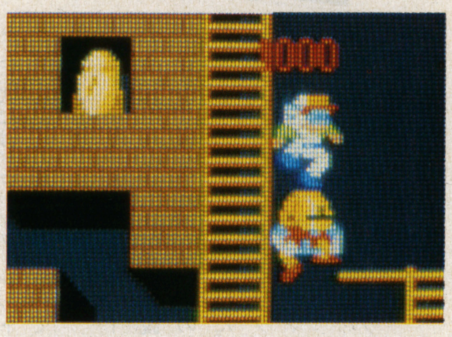
●ヘクター（2ブロック）
〝ドルアーガの塔〟のハイパーナイトのような頭をしている。バーをわたるとき、ハンガーを使う。

●ドミンゴ（3ブロック）
ほとんどギャグとしか言いようのないキャラである。目玉がデカイ!! 頭が爆発している!!

●バービー（4ブロック）
赤いヘルメットをかぶったロボットで、忍者みたいなやつ。けっこう人間味がある。

●グービー（5ブロック）
水かきが手についている。形態からして、バービーの水中版。

あと残りは、前作でおなじみのハービン、ライモス、タバラ、クラウジュニア、そして3作すべてに登場の名誉(?)キャラ、アングである。



あまりかせげない技だけど、これが使えないと……。

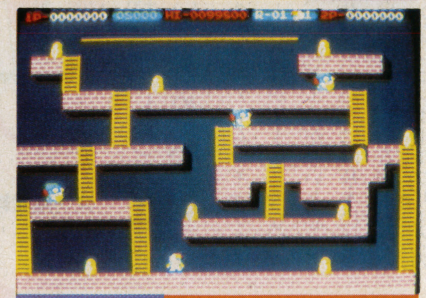
余談だが、中盤と終盤のラウンドでは、前作と同じく敵キャラの4種類混合面があり、中盤（10面以降）のラウンドでは、新キャラのチック、ヘクター、ドミンゴ、グービーと混合して登場する。

しかし、ただひとつ不満なんだよね。前作でも思ったんだけど、BGMが異常なまでに明るい！ 僕としては、こういう明るい曲は同社の〝ロットロット〟あたりに使ってほしかったなあ。これはちょっと、ゲーム内容とのバランスがとれてないと思わないか？

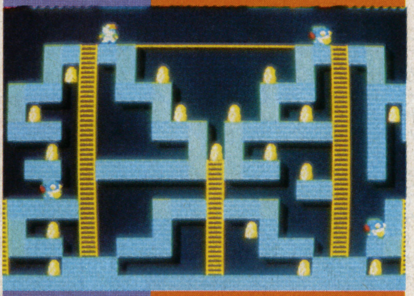
今回は10面までの紹介のみだったけど、残りの20面は君たち自身の手で攻略していこう。まだまだアイレムから続編が出るような話もあるからね。

これも3部作の共通フィーチャー。隠れキャラの関係は、チック↔ライモス、ヘクター↔クラウジュニア、ドミンゴ↔タバラ、バービー↔アング、グービー↔ハービンとなっている。

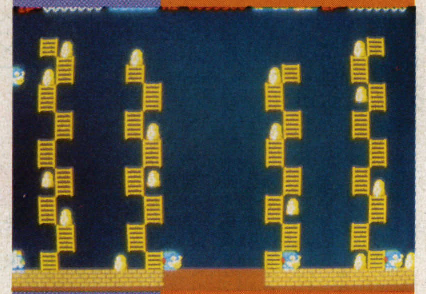
ROUND 1 TO 10



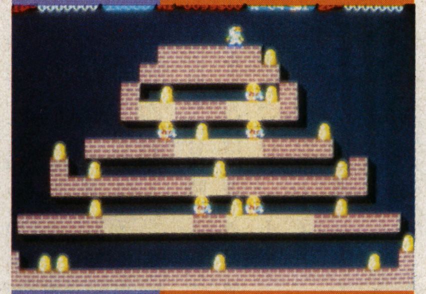
ROUND 1 なにしろ1面ですから。プロなら2万ボーナス＆隠れキャラは当然。



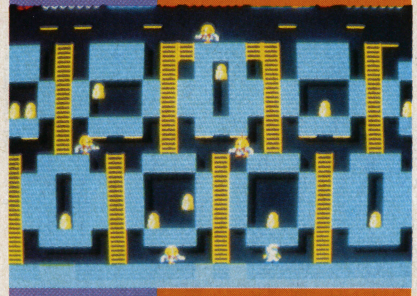
ROUND 2 パソコン版のアレンジ面です。敵はまん中に集めちゃいましょう。



ROUND 3 ビギナーには第1の難関。ハシゴは左のハシゴにつながって出ます。



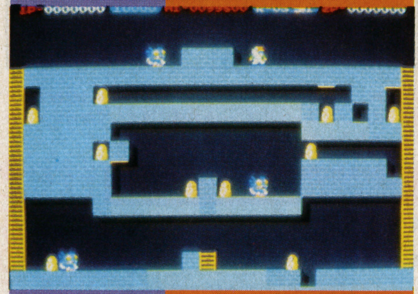
ROUND 4 別名骨休み面。1万ボーナス＆ブルータイム。プロなら当然!!



ROUND 5 前作の20面のような面。デッドロックボーナスでかせごう。

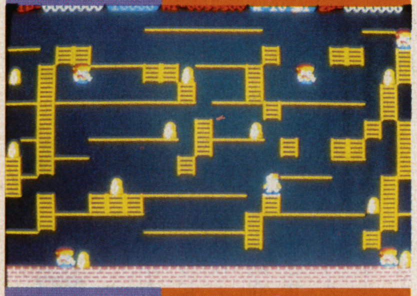
ROUND 6 じっ、時間がたりん！ イエロータイムはまず無理。金塊は左から。

ROUND 7 番兵の数にまどわされないように注意。マニアックな面である。



ROUND 8 これも考える面。でも意外にすんなり行ったりして……。

ROUND 9 2面と同じくアレンジ面。2万ボーナスをねらおう。



ROUND 10 第1作16面のようなかんじ。金塊を全部取った後が問題の難関。

VIDEO GAME LABO

ピンボールアクション

テーカン

文／階堂綾野〔AYA〕&あいきゃー〔HKD〕

超ウルトラハイテク いきなり大公開

アクションゲームやキャラクターゲームだけがゲームじゃない!! 近頃、いいゲームがないと思っている君たち、たまには基本に帰って「ピンボール」なるゲームはいかがかな（ピンボールフリークの方には黙っていてもらおう）。ルールがシンプルでテクがたくさんあって、奥が深い……しかし、ビデオゲームにピンボールが移植された例はあまりない。前に2、3作出たが、ヒットしたとは言えなかった。そこで今回、天下無敵のグラフィックスを使用し、ビデオゲームならではのフィーチャーをつけ、左右のフリッパーボタンに加えてシェイクボタンをつけたすぐれものが登場した。そう、テーカンが出した「ピンボールアクション」がそれだ。さてゲームの説明……といきたいんだが、今回はスペースの都合でカット。そのかわりに、なんとここで超ウルトラハイテクのうち2つを紹介しちゃおうってわけだ。

○は上がっている。×は落ちている。

GREEN BLUE			RED											
①	②	③	①	②	③	①	②	③	①	②	③	①	②	③
×	○	○	×	○	○	×	×	○	×	○	×	×	×	×
○	×	○	○	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×
×	×	○	×	×	○	×	×	×						
○	○	×	○	○	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
×	○	×	×	○	×	×	×	×						
○	×	×	○	×	×	×	×	×						
×	×	×	×	×	×									

グリーンとブルーは同じターゲットを落とせばいいが、レッドは対称するターゲットが4種あるので、グリーンとブルーを共通に落としてからレッドを落とすのがテクだ。もちろんボールワークもカンペキにね。

●たけのこ

一定得点でボールが1個ふえた後、得点の下4ケタがすべて0になったとき、たけのこ（通常12秒間出現）にボールをぶつけるとBONUS（ボーナス）がもらえるぞ。ただし、出現時間によって右の表のような確率で出るよ。

●ウインク

メイン画面の女の人がウインクするのを見たことがあるかな? じつはこれにもやり方があって、表の中の⬆でさしてあるターゲット（正式にはドロップターゲットというんだ）の落とし方によって出現するんだ。

ウインクさせると5ADVボーナス（わからない人はゲームの説明紙をよく読んでね）。バンパーの得点が2倍にUP!! ってわけだ。

さて、この超ウルトラハイテク、両方とも表をよ〜く見ないとウマク出せないぞ。あっ、そうそう、それなりのボールをあやつるテクも身につけとかなきゃね。

●たけのこ

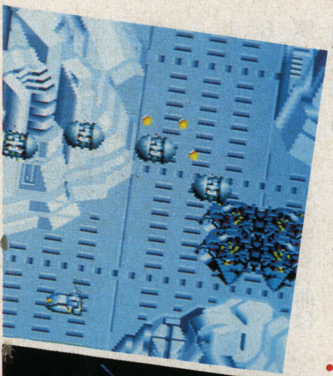
このような確率でタケノコが出る。出現させるのはかなりむずかしいぞ。

出現時間	50000点	10000点	スカ
0〜4秒未満	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	なし
4〜8秒未満	$\frac{1}{8}$	$\frac{5}{8}$	$\frac{2}{8}$
8〜12秒	なし	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$

ヘビーメタル ㊙情報

セガ●文／CPM闘幻狂NANI-SORE®

隠れボーナスは大要塞にあり!



BEEP読者のみんな、こんにちは。11月号でも特集したヘビーメタル、もうプレイしてみてくれただろうか。あのときにもチョコッとふれたが、じつはこのゲーム、隠れボーナスがあるのだ。で、今回特別にその出し方とコツを少し書いてみようと思う。

隠れボーナスはステージの一番おわりの大要塞（ようさい）のところにあって この要塞は合体時に3発のミサイルを当てれば破壊できる。普通に倒すと「YOU WIN……」と出て5万点のボーナスだが、このときある条件を満たしていると別のメッセージが出て、もっと高いボーナス点が入るんだ。この隠れボーナスは次の5種類がある。

☆NO SMOKING……10万点。スコアの下3ケタが0のときに要塞を倒すと入る。ちょっと狙（ねら）うのはむずかしいだろう。

☆I AM SORRY……20万点。4種類のPOWを全部取ればいいのだが、POWの色の変わる順番をおぼえておく必要がある。

また、画面内にPOWがあるときミサイルを撃たないように。

☆I LOVE YOU……30万点。敵ミサイルを全部画面外で破壊すればOK。でも敵ミサイルは狙い撃ちがむずかしいうえに、キュアからは次々とミサイルの雨が降ってくるので、はずさないように慎重（しんちょう）に撃とう。

☆PLEASE LOVE ME……50万点。ミサイル16発以内でステージをクリアすると入る。スーパーミサイルを取って戦うと楽だよ。また、要塞での無駄（むだ）撃ちに気をつけよう。

☆?……100万点。これは隠れではなく、ステージ4の要塞をただ破壊すればいいのだ。しかしステージ4は鬼のようにむずかしいので、実力でいくしかない!

☆おまけ……11月号でPOWの色は4種類ではないと書いたけど、もうちょっとくわしく教えてあげよう。ステージ3の最初のキュアを破壊するとPOWは黒色になり、このときにPOWを取ると1機増えるんだ。

では今月はこのへんで……。諸君の健闘を祈（いの）る!!

SKY DESTROYER

スカイデストロイヤー

タイトー

文／階堂綾野〔ＡＹＡ〕&あいきゃー〔ＨＫＤ〕

敵の巨大基地を破壊せよ。

戦争をやってるなんてウソのように空は晴れ上がっている。俺は甲板の上で背伸びをした。しかし、俺をふくめ仲間の顔はさえない。「戦争に負けるかもしれない……」こんな思いが頭からはなれないからだ。しばらくすると大佐が「出撃準備だ」と重々しい口調で作戦を説明しはじめた。ゼロ戦でフィリピン洋上に浮かぶ敵の巨大基地を壊滅するのがその作戦なのだ。

日が落ちて、出撃が近づく。発進のGOサインで操縦桿を引いて、深い暗闇へ舞い上がった。俺が操縦するのは日本海軍零式艦上戦闘機〝ゼロ〟。20ミリ連射砲と魚雷を搭載したスゴイヤツなんだ。

2度と戻れない運命かもしれない。今はただ、前方の敵を狙い撃つだけ。それが俺の使命なのだ。

〝前方に敵機確認！〟、軽戦闘機フライMだ。速射砲は1点しか狙えないので狙い定めて攻撃。すると、重厚なエンジン音が聞こえてきた。重爆撃機ノエルガイだ。4基のエンジンを順に破壊すればOK。燃えながら落ちていく機体を横目でながめていると、前方にレッド編隊を確認。こいつは速射砲の連打をあびせて全滅だ。上下に動かないで、左右に機体をゆさぶりながら攻撃するとヨイ。

作戦開始は夜。不気味な闇のなかから敵空軍が姿をあらわした。

敵は空ばかりじゃない。海上に高速戦艦ゴルディウスと潜水艦スティングを発見。ヨ〜〜〜シ、魚雷発射だ。ここで注意したいのは魚雷の運動特性だ。海中にもぐってから推進をはじめる魚雷をうまく目標に命中させるには、魚雷の到達時間を考慮しなければならないのだ。

なんなく敵の高速戦艦と潜水艦をしりぞけ、再度出現するレッド編隊も破壊した。ボーナスポイントに俺は思わずニンマリ……。

敵巨大基地破壊成功！　次の目標までまた撃ちまくれ!!

いつのまにか日が昇り、太陽がまぶしい。2回目のレッド編隊をむかえた頃、敵機の数が増えてきた。この先に何かあるにちがいない。はるか洋上に島が見える。何だあれは？　そうか！　あれが敵の巨大基地なんだ。基地を護衛する地上部隊と海上部隊の攻撃は激しい。大佐が言うには「敵の基地に左右に動く砲台がある。それを魚雷で破壊すると、基地は大爆発して全滅できるんだ」。俺は慎重に高度をとり、魚雷砲を敵の砲台へセット。戦争に勝って、生きて帰ると祈りながらボタンを押した。

あざやかな夕日につつまれて、激しい戦闘は繰り返される。

敵戦艦発見。すばやい魚雷攻撃で破壊しようぜ！

ビデオゲーム 人気10

集計期間昭和60年11月1日から11月30日まで。

ランク	前月ランク	ゲーム名（メーカー名）	内容
1	1	ハング・オン（セガ）	リアルな映像と快いサウンドもうれしいネ。
2	—	シューティングマスター（セガ）	バンバン撃つ銃の衝撃がたまらない快感だ。
3	—	ASO（ＳＮＫ）	パーツを集めてパワーアップも自由自在だ。
4	—	リアル麻雀（アルバ）	今大人気のマージャンゲームで楽しもう。
5	3	チョップリフター（セガ）	ヘリを操作して捕らわれた仲間を救出せよ！
6	4	コナミRF-2（ナムコ）	高性能マシンをブッ飛ばしてゴールをめざせ。
7	—	ワールドカップ（テーカン）	トラックボールを使ったリアルなサッカーだ。
8	—	ロードランナー魔神の復活（アイレム）	おなじみロードランナーの第3弾。難しいぞ。
9	8	バギー・ボーイ（辰巳電子）	ドキドキハラハラのカーアクションゲームだ。
10	7	テラクレスタ（日本物産）	各種パーツを取って敵基地を破壊せよ。

協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テーカン水道橋ファンシティー●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ロサゲームランド

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

1. ハング・オン

3. ASO

2. シューティングマスター

東西両軍！　たよりは君たちだ。読者参加艦隊戦の始まり始まり～

YATATA WARS

エンタープライズ

●イラストレーション
もとのりゆき／村田健司／中山蛙／キャプテン・アナクロ／猫谷素朴

●プログラム
ドクトルだみお

●企画制作
御厨さと美& MICMACプロダクション／キャプテン・アナクロ&ソラリス／怪僧サブルーチン&

■帝国秘話

タチアナ姫の巻

タチアナ姫については、他の姫たちよりも資料が多い。

彼女もナカジオ28世が銀河を放浪しているときに、たまたま出会った1人の女性との間にできた娘である。

彼女の母親は、彼女を産んだ翌年に、アイチ圏の商人と結婚した。この商人は、銀河のあちこちに支店をもつ貿易商で、彼女は幼いころから母といっしょにあちこちの星を渡ってすごした。

16歳のとき、ある映画プロデューサーにスカウトされ、女優としてデビューした。しかし、自己顕示欲はあったものの、演技力がたりなく、その1本で女優を引退。

18歳のときに母親が病死した。その直前に、彼女がナカジオ28世の娘のひとりであることを教えられた。そのショックで彼女は家出しナカジオ皇帝に会いに…え！　今回はタチアナは出ないって！　うそだろ？

■SOLARIS・STORY
失われた姫を求めて・・・

夜のネオンのまたたく影にアホの笑いがこだまする　人身売買に泣く人の涙背負ってヤクザの仕末　ソラリスヒーローマックス・ウェランお呼びとあらば即参上？

突然ですが義勇兵でなく
願書
営業許可をお願いします
ナイトクラブ知美亜を
設立させて下さい
コンパニオン30名付です
もちろんバックマージンをお支払い
ますので　どうぞよろしく!!

というわけで、今回のストーリーの舞台は、サイタマのナイトクラブ〝知美亜〟に決まった。

我々神様軍団は、ソラリス軍に次の指令を送った。

「〝知美亜〟にいるタチアナ姫を獲得せよ」

ハードボイルドストーリー

男は薄暗いボックス席に身を沈め、バランタインとは名ばかりの水っぽいウィスキーのグラスを片手にあたりを見回した。向かい側の席に座っているスラリとした美女が、居心地悪そうにつぶやく。

「遅いわね」

「もう少し待ってみよう」そう言いながらも男は少々後悔していた。女連れでくるにはあまりにもうさん臭い店だ。カウンターに腰掛けているのはどうみても売春婦（それもひどい薬漬けらしい）だし、隣のボックスには広域暴力団風の凄みのあるお兄さんがたむろしている。その中の1人がいやらしい目でこちらを見ると、ゾッとするような笑いを浮かべた。女は蒼ざめて男の方をチラッと伺う。男がゴロツキどもの方を一瞥すると、相手も急に険しい目つきになって立ち上がった。

「よう、色男、なかなかいい目つきをするじゃねぇか。俺たちにガン飛ばそーたぁいい度胸だな」

男はいっそう後悔を深めながら、とりあえず店を出る決心をした。

「分かってねぇようだなあ、兄ちゃん。ちょいと顔貸しな！」

言いながらそいつは足を上げて蹴りかかる。男はそれを軽くかわしながら相手の女にいった。

「ここを出ましょう」

女もうなずいて立ち上がる。待ち人は約束の時間にすでに1時間以上も遅れていた。

「まてよ！　テメエら逃げようってのか！」

凄みを効かせた声が脅しをかけるが、男は気にも留めない。

「先に車に戻っていてください」

女にキーを渡すと出口まで送りだす。背後では、他のゴロツキどもが動き出した。〝ガチッ〟、あまり手入れのよくない撃鉄の起きる音がする。

「手を上げて、ゆっくりこちらを向きな」

振り向くと目の前に銃口があった。男はそのまま手刀を相手に向かって横様に振り下ろし、ついでに店内へ蹴りこむと、出口を抜けて一気に車まで走る。車のドアが閉じる寸前、目の隅に捕らえたなにかが妙に心にひっかかったが、考えている暇などなかった。

男は操縦シートに滑りこむやいなや、女に軽くウィンクしておもむろにアクセルを踏み込む。ターボ・ファン・エンジンの轟音がとどろき、車はまたたく間に見えなくなった。

これまでの経過とYATATA話

ヤタタ暦256年、ヤタタ銀河帝国の皇帝ナカジオ28世が崩御した。帝国のエネルギーを支えるヤタタシステムは、皇帝の一族のみに伝わる100パーセントヤタタの血がなくては、崩壊してしまう。

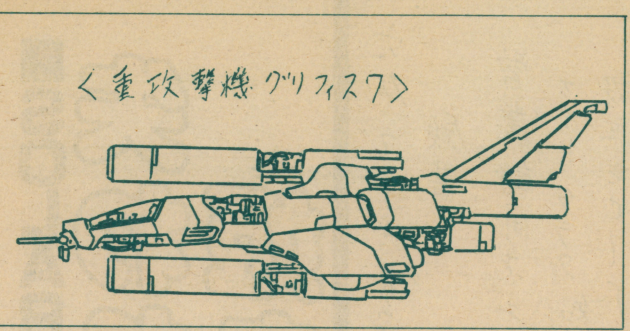
彼女らの遺伝情報に、必要なデータが隠されているのだ。

この事態を収拾すべく、ヤタタ神社の天使長ムラティエリは、ヤタタ銀河の2大勢力である、怪僧サブルーチン率いるエンタープライズと、キャプテン・アナクロ率いるソラリスの両軍に、ナカジオ28世が銀河のあちこちに残した7人の娘たちを捜すように命じた。7人のうち、4人を手にした方が銀河を制することができるのだ。

この両軍とはべつに、ヤタタ銀河の乱れの中心である不条理空間「アイチ圏」も、銀河征服をめざして活動を開始した。

戦いは、首都イースト・コーエンディで始まった。ソラリス軍は自軍のヒーローであるマックス・ウェランらの活躍により、スキニ

福岡県北九州市　島ノ江　孝君の作品



YATATA WARS

●ソラリスストーリー　失われた姫を求めて

ソラリス軍の傾向と対策

「つまり、お前は尻尾をまいて逃げ出してきたというわけだな、マックス・ウェラン？」

キャプテン・アナクロは珍しく怒っていた。マックス・ウェランがスキニア姫を連れていかがわしいナイトクラブへ行こうと、そこで何をしようと彼は別に文句をつけたりはしない。しかし、4、5人のゴロツキに脅されて逃げてきたとなれば話は別だ。

「お言葉ですが、キャプテン、私はスキニア姫の安全を確保することが第一だと思ったものですから……」

アナクロの機嫌がさらに悪くなる。

「護衛する自信がないなら連れて行くな！　デートならもっとましなところでやるんだな」

「キャプテン・アナクロ！　マックスが悪いんじゃないんです。私が無理に頼んだから……」

「スキニア姫、これはマックスの問題ですから口を出さないでいただこう。あなたの行動については後でゆっくりご説明願いますから」

「……」

すっかりしょげかえったマックスは、アナクロに問われるままにナイトクラブ〝知美亜〟へおもむくことになったいきさつを話し始めた。

昨夜スキニア姫が一通の手紙を持ってマックスの部屋を訪れたこと、その手紙はタチアナ姫がスキニア姫に宛てたもので、助けを求める内容だったこと、そして今夜9時に〝知美亜〟まで来てくれるように書かれていたこと等々。

「それであわよくばタチアナ姫をこちらへつれ帰れると踏んだわけだな、マックス。あのな、スタンド・プレーがいかんとは言わん。ウチの連中は皆、それが得意だしな。だが中途半端なのはいかんぞ。しばらく自室で謹慎していろ」

「イエッサー」

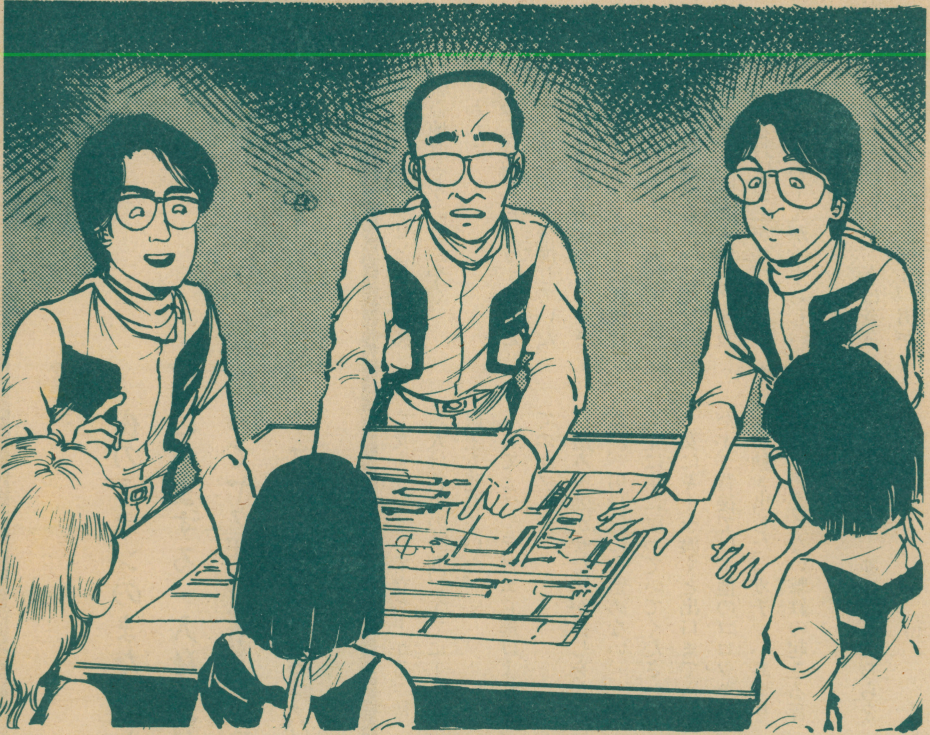
マックスが出ていくとアナクロはスキニア姫に向き直った。

「さて姫、純情なマックスならごまかせたかもしれんが、私の目はふし穴ではない。なぜ彼をはめようとしたのかね」

「キャプテン！　そんな……あんまりです。私そんなつもりじゃ…」

「違うと言うのかね。では、なぜ私のところへその手紙を持って来なかったのだ？　ソラリス軍が困っている姫を見捨てるとでも思うのかね」

「いえ、そうじゃなくて、あなたはタチアナをご存知ないから……私、皆さんのためにはタチアナをこちらへ連れて来ないほうがいいんじゃないかと……」



ア姫と15YAMAの財宝を入手。

続いて第2ラウンドも、エンタープライズ軍の（というより神様の判定の）ミスにより、ソラリス軍がポイントをかせいだ。

第3ラウンドは、カール・イーサの増殖コロニー群が舞台となった。ここでの戦闘は、ほぼ両者引き分け。神様軍団のサイコロ占いの結果、キャピアナ姫はエンタープライズ軍に渡ったが、ソラリス軍はオニール3号島級のコロニー1個を手に入れた。

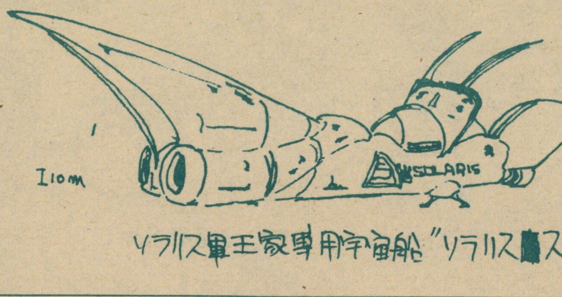
そして第4ラウンド。舞台はクリスマスの惑星ノエル。アイチ輸送船の救助に向かったエンタープライズ幹部は、そこでドロナワ姫と出会う。安易なストーリー展開でドロナワ姫を獲得したものの、そのころエンタープライズの旗艦「ゴータマ」が、ソラリス軍の10万トン戦艦「VF級」10隻の大艦隊による「ルシファーズ・ハンマー戦法」により轟沈、艦隊は壊滅していたのだった。

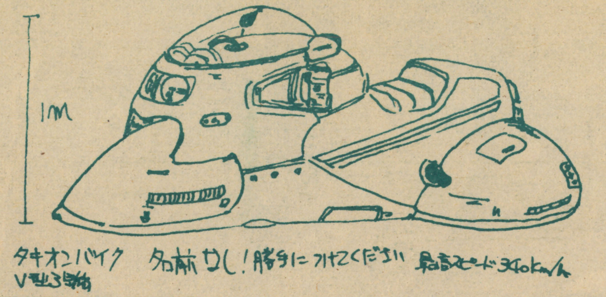
この艦隊は、前回手に入れたコロニーが、自分自身を原料として建造したもので、これによりソラリス軍は、ほぼ無敵といえる艦隊を手に入れてしまった。なんたって「タダ」だもんね。

前回は新年号にかこつけて、休戦した。エンタープライズはのん気に漫遊し、ソラリスはパワードスーツで坊主めくり大会なんていうわけのわからんことをしていた。

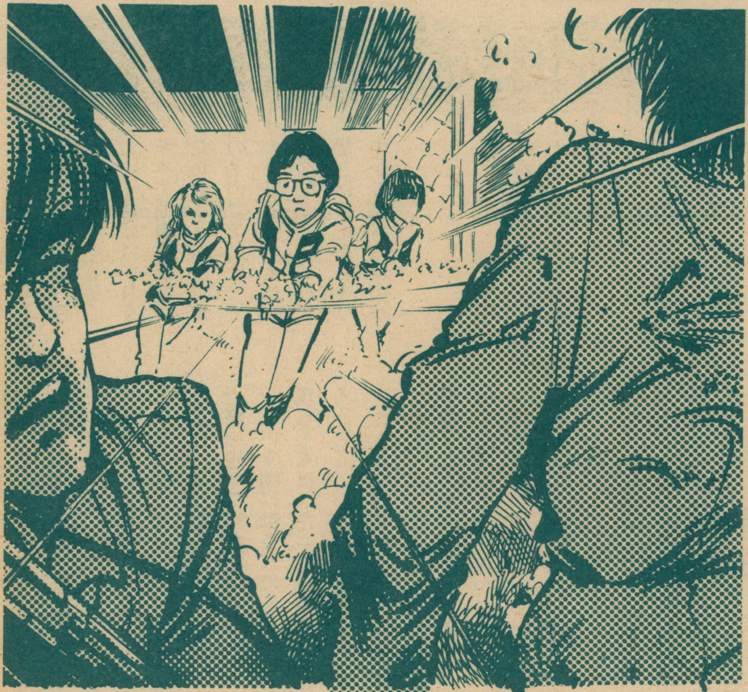
ここで神様軍団はついに戦争に介入することになった。なぜかというと、もしこのままエンタープライズ軍が負けてしまうと、姫が

香川県高松市　福田隆也君の作品





「どうしてかね？」
「あの娘は、ちょっと困り者で…」
その時ノックの音がして、ウーサンが顔を出した。
「キャプテン、お取り込み中のようですが、ちょっとよろしいですか……」
「ああ」
「例のジャバ・ザ・キャップの人身売買組織のアジトがわかりました。サイタマのナイトクラブ〝知美亜〟ってトコらしいです」
「何だと！」
「〝知美亜〟ってさっきの……」
「何てこった、それじゃタチアナ姫はジャバの野郎につかまったっていうのか！　ウーサン、緊急会議を召集してくれ」
「イエッサー」



ナイトクラブ〝知美亜〟

ノックを3回、少し間をあけて1回、それからまた2回。するとドアの上の小さな窓が開いた。
「シャイ・フルド」と中から声がする。
「リトル・メイカー」
少し間があって、それからドアが音もなく開いた。オカダンナはウーサンの情報網に感心しながら〝知美亜〟の裏口をくぐった。その後ろには手錠をはめられた3人の女を従えている。3人の女、そう、サーリとティアラ、そしてどういうわけかスキニア姫。あくまでもタチアナ姫の身が心配なのであって、決して食後の腹ごなしではないと本人は言う。
こうして、新顔の商人になりすましたオカダンナと商品のふりをした女たちは、手筈どおり、人身売買組織へ潜入した。
通路の突き当たりの部屋で待つように言うと、案内のチンピラはどこかへ報告に行ってしまった。
「さて、すんなりボスが出て来るかどうかだな」
サーリが楽しそうな様子で指をポキポキ鳴らす。
「私、お腹がすいたわ」と、スキニア姫。
「ねえ、この手錠はずれちゃったわよ」言いながら、ティアラはそれをオモチャにしている。
「あのなあ、頼むからもうちょっと怯えたふりしててくれんと、作戦がパーやないか」
オカダンナがブツブツ言う。
「わかったわよ、それじゃ……」
サーリがニヤリと笑う。
「キャー、キャー、誰か助けてぇー、オカダンナのスケベェー」
それを見て、スキニア姫とティアラがおもしろがってマネを始める。「違うというのに！」
オカダンナの声は、隣の部屋からいきなりドアをぶち破って転がりこんで来た男の悲鳴にかき消された。部屋の中からは叫び声や骨の砕ける音がしている。その上、そこら中で警報が鳴りだした。
「ねえ、どういうことかしら、私たちまだ何もしてないわよ」ティアラがサーリをこづく。
「あんたがいるせいじゃないの？」
「とりあえず作戦変更だ。臨戦態勢をとろう」

4人そろわぬうちに戦争が終わってしまうからだ（本当は最近MICMACにゴータマ乗組員の亡霊が出るようになったためだ。毎日午前2時ごろになると、MICMACの台所付近に出没して、うらみ言をいっている。ぶつぶつうるさいので、エンプラに信者からの義援金を認めたら成仏した。たぶんサブルーチンのいう仏バチにちがいない。それにしても、なさけない神様や）。
結果として、ソラリス軍は以後VF級の戦艦をコロニーから造ることを禁止された。もっとも、ソラリス軍幹部の談話によると、VF級なしでもエンタープライズ軍には十分勝てるとのこと。まだまだ作戦があるようだ。
というわけで、ここから先はヤタタな話をしよう。ではまず読者のおはがきの紹介から。
「ある夜、私はヤタタウォーズ連載終了の夢をみた。短い間でしたがご愛読ありがとうございました。とそこにはあった。果たしてこれは正夢なのか？　しかし、現実にその時がくるのもそう遠くないと私は予感した」
埼玉県飯能市　坂本　晃
…ふーん…
「YATAを一掃するのは俺しかない」ソラリス軍義勇兵志願者　高内　総司
どうもよくわからん。ソラリスに志願しながらYATAを一掃するとはどーゆーことなんだ？
「義勇兵に志願して入隊したいのですが、手続きはどうすればいいのですか？　また、マイコンがなけ

そういってオカダンナは女たちの手錠を外そうとしたが、ティアラのはとっくにはずれているし、物質変換などという常識はずれな能力を持つスキニア姫の手錠は、砂でできていたかのようにボロボロに崩れて床の上のゴミとなっていた。サーリの手錠はといえば…、オカダンナは忘れたことにした。
隣の部屋の騒ぎは一応おさまったらしいが、中から騒ぎの原因が出てきた。
「マイティーナ！」
「スキニア！」
2人の姫は顔を見合わせた。
「マイティーナ！　もしかしてタチアナの手紙……」
「お前さんもそうなのか。ふん、どうやら読めてきたぞ。ところでこちらの皆さんは？」
「お友だちよ」
その時サーリの手錠がちぎれた。彼女のパワーの前に手錠など無意味だ。オカダンナが蒼ざめ、マイティーナ姫の目の色が変わった。
「やるじゃないか」何を考えたのか彼女はティアラの前に落ちている手錠を拾うと一気に引きちぎった。サーリのパワーもさることながら、こちらもすさまじい。2人の視線が火花を散らす。オカダンナがトランクから銃を2丁取り出す。自分とティアラの分だ。あとの連中には必要あるまい。マイティーナを加えてほとんど無敵となった一行はジャバの部屋目指して走りだした。最初の角を曲がったところで6人の男と鉢合わせする。マイティーナ姫とサーリが4人を血祭りにあげ、残る2人の内1人はティアラが無我夢中で引き金をひいた銃の前で頭を吹き飛ばされて倒れた。
「キャッ」ティアラがそのグロテスクな死体を見たショックでさらに2度、3度引き金を引く。と、通路を走って来た増援の3人がアッという間に倒されてしまった。残る1人はスキニア姫に飛びかかろうとしていたが、姫が悲鳴を上げたときにはそいつはすでに死んでいた。彼女はそいつの体内に毒を造りだしたのだ。オカダンナは何もすることがなかった。
「フン、どーせぼくなんか役に立ちませんですよ」これは完全にスネている。
「ほうっておけ。私は先に行くぞ」
そう言ってマイティーナ姫が走り出すと、思わずつられてサーリも走りだした。再び始まった意地の張り合いはさらにエスカレートしていった。前方には身の丈3メートルはありそうな筋肉の塊が立ちふさがっているが、サーリもマイティーナ姫もおたがいしか意識していない様子でそのまま突っこんで行く。あとには大男が薄ら笑いを浮かべたままその場にノビていた。
ジャバの部屋の前で一行は立ち止まり、お互いに目配せすると一気にドアを蹴り破った。オカダンナは素早かった。ここで遅れを取ったら、後でどれ程いたぶられるかわかったものではない。彼は抜きざまにMAC-11をフルマガジン、部屋の中にブチこんだ。はっきりいってヤケである。「どーせぼくなんか……」とか「えーわい、えーわい、皆勝手したらええねん」とか、ブツクサ言いながら撃っているわりには結構当たっている。ジャバのまわりの護衛のほとんどは倒れて動かない。一段高いところにいるジャバは無傷のようだが、驚きのあまりというより、太り過ぎていて動けないらしい。

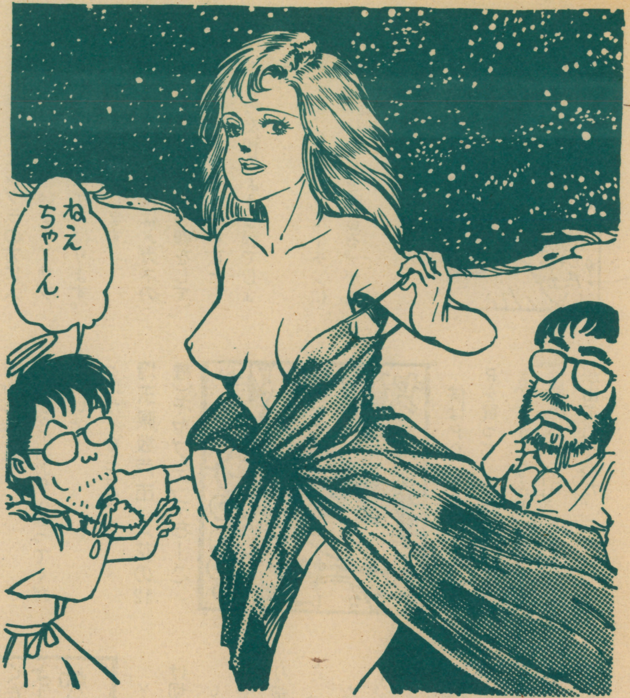
「おい！　タチアナをどこへやった」マイティーナ姫が叫ぶ。
「こ、殺したりしてはいけないのだな。た、頼むのだな」
「タチアナはどこだと聞いとるんじゃ！」
「わ、わかったから、お、落ち着いてほしいのだな。だ、誰をさがしてるのかな？」
スキニア姫が写真を渡す。
「こ、この女なら、昨日ちょんまげ結った色ガキが買ってっちまったのだな……」

どこに行ったかタチアナ姫

「そうか、思いだしたぞ！　昨日私が車に乗る時見たのは、やつらのお神輿ビーグルだったんだ！」
マックスが残念そうに言う。
「あの〝空飛ぶ南京玉すだれ〟とかいうチャラチャラしたやつに気づかんとは、おまえもずいぶん慌

ればだめですか？　返事をくださ
い。まってます」
栃木県宇都宮市　アストリアス
えー、このはがきが我々の手元に届いた時から君は義勇兵だ。マイコンはなくてもかまわない。
ところで先日、MICMACにソラリス軍幹部連が来た。くわしいことは後のページを見てもらいたいが、なかなか素敵な人たちだった。関西方面の読者はぜひ一度ソラリスにいってみたまえ。きっとおもしろい話が聞ける。
うわ！　12月号の名簿にミスがあった。目黒区の地砂ちゃん、ごめんなさい。私が悪うございました。大権現から、中尉にしてあげるようにいわれております。おねがいだからゆるしてね。
で、次のはがき。
「…ムラティエリのあほ…」
茨城県新治郡　橋本　直明
…そのとおりです…
今月から株式市場を閉鎖した。とりあえず休んで、構想を練り直すことにする。そのうち、別な形で復活するつもりだ。
今回からの読者の艦隊戦参加への反響はなかなかよかった。これからもっともりあがりそうだね。
はがきの量が増えたため、誌面に登場する競争率が高くなってきている。どれを選ぶかで我々も頭がいたい。読者からの手紙は全部目を通しているし、返事の必要なものは、できるだけ書くようにしている。どんどん送っておくれ。
読者プレゼントの希望が多いが、現在BEEP編集部と検討中なので、もうすこし待ってほしい。

YA-TA-TA WARS



●ソラリスストーリー　失われた姫を求めて

てたんだな、マックス」
アナクロが皮肉っぽく言う。どうせ、この色男はスキニア姫の前でよい格好をしようとしていたに決まっているんだ。根は悪いやつじゃないんだが、まだまだ修業が足りん。
「申しわけありません、キャプテン。タチアナ姫をみすみす黄金丸にかすめとられてしまうことになってしまって……」
「まあ、しかたがないさ。もっとひどい所へ売り飛ばされたんなら助け出しに行かなければならんだろうが、エンタープライズ軍にいるのなら心配あるまい。そのうちこちらへいただくチャンスが来るかもしれんしな」
「その時は私たちにまかせて頂だい」
マイティーナ姫とサーリが声をそろえて言う。すっかり意気投合してしまったようだ。

「それよりウーサン、エンタープライズ軍の方が我々より先にタチアナ姫の情報を手に入れていたというのは気に入らんな」
「はい、あちらはやはり寺を使った情報網が充実しているんで」
「最近、義勇軍の参加が増えている。彼らを使って情報網の不備を補うんだな」
「イエッサー」

タチアナ姫の×××

「あのぉー、キャプテン・アナクロ、タチアナ姫のことについてちょっとお話が。さっきお話ししようとしてたんですが……」
ナイト・クラブ〝知美亜〟から戻って以来、ずっと黙りこんでいたスキニア姫が、おずおずと口を開いた。
「なにかな、姫」
「じつはタチアナの手紙の件についてキャプテンに相談しなかったのには理由があるんです。あの娘はちょっと変わった癖を持っていて、はっきり言えば変態なんですが、人前で、つまりその—……」
「何なのさ」ニタコが興味深げに横やりをいれる。
「いえ、私の口からはとても……」
「どこででも裸になる癖があるのさ」マイティーナ姫があっさりと言う。
「裸だと!? そ、それはもしかすると全裸という意味かな?」アナクロの声がかすかにうわずっている。
「そうさ。スッポンポンなのさ」
「そいつはすごい」突然今まで後ろにいたウーサンが口を出した。
「それも」スキニア姫が頬を朱らめながら続ける。
「あの娘の場合、戦闘状態になるとそれがさらにひどくなって……」
「つまり皆がドンパチをやってる中を裸で走り回るとか、そういうことなのか?」アナクロの声はまだうわずったままだ。
「ええ、まあ。そのものなんですけど……」
「フーン、男性のアドレナリンに反応するタイプやな」ウーサンが考え深げに言う。
「そうなんですの。あの娘がいるとなぜか殿方の疲労は激しくなるし、気力はなくなるし、そのくせみなさん食欲だけはとても旺盛になって、はっきり言って戦闘どころじゃなくなるんですわ」
「それ、スペース・バンパイアの親戚かなんかと違うのか?」
オールドホラーファンのアナクロが楽しそうに言った。
「まあ、そこまでひどくないでしょうが、近いかもしれません」どうやらウーサンはタチアナ姫をバケモンと決めてかかることにしたようである。
スキニア姫とマイティーナ姫も敢えて反論しようとはしない。考えてみれば、この2人もそれなりに立派なバケモンであるから、当然のことかも知れない。
「ということはだな」
ニヤリと笑いながらアナクロが言った。
「今頃エンタープライズ軍ではなかなかおもしろいことになっとるということや!」

今月のソラリスストーリーだけれど、人身売買組織の親玉ジャバ・ザ・キャップというのは、スターウォーズに出ていたジャバ・ザ・ハットのパロディ。
「3・1・2とノックせよ」というのは、フレドリック・ブラウンのミステリー小説の題名。東京創元社から文庫で出ている。
シャイ・フルドというのは、フランク・ハーバートのSF小説の「デューン　砂の惑星」シリーズに出てくるサンドウォーム(砂虫)の別名で、リトル・メイカーというのは、その砂虫に寄生する生物で、メランジ(一種の香料)を作る。早川書房から文庫で出ている。
オカダンナが乱射しているMAC-11というのは、アメリカのイングラム社の小型マシンガンの名前で、普通の拳銃弾(45ACPというやつ)が使える。速射性はいいが命中率はどうかなあ。ストーリーからもわかるとおり、ソラリスはコンバットゲームが大好きだ。
ところで、12月号のストーリーで、ドロナワ姫が某テレビアニメの保健室の先生に似ているという感想が多数きていたが、あれは神様軍団とエンプラの趣味。ちなみに今回予定外に出てきたマイティーナ姫は、ソラリスによると弁天なんだそうだ。
ドクだみに判定のページを占領されてしまったので、かんたんに結果を書く。マイティーナ姫はうまく使っているけど、肝心のタチアナ姫が出てこなかったので、ソラリスにはあげない。タチアナ姫はムラティエリが獲得したらしい。

CAFEどインターフェーズ

満員御禮

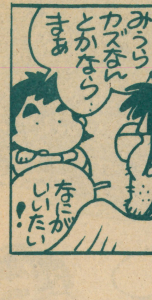
前略、ヤタタの神&怪僧サブルーチン様々。ぼくは、ついこの間までヤタタをつまらないと思っていました。でも、今は大大大大だ～い好きです。よく読んでみると、おもしろいのなんのって、家にある11月号までは、すぐに読んで、友達に貸した12月号は、そっこうで返してもらいました。そこで僕は言いたい。ヤタタを「つまらない」という読者はしっかり読んでいない人だ。もう一度、じっくりと読んで見よう!

ところで、僕は、エンタープライズ側の義勇兵に志願します。福井県なので当然エンプラがわですが、西日本にいても僕は、エンプラの方に入っただろうと思います。サブルーチン様私はがんばります。よろしくお願いします。

P.S.1 神様はメガネの上からでもりりしい顔をしてるけど、メガネをはずしたらみうら友和のような顔でしょう。

P.S.2 サブルーチンに男のみりょくを感じる。がんばれエンプラ。

福井市／パセリ



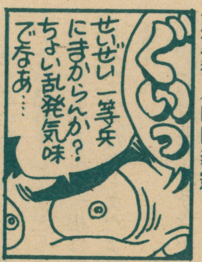
突然ですが…

「ずい」

エンタープライズに入軍したいよ～ん

まあ准尉ぐらいにしてくれないとスネテ、ソラリス軍へ行っちゃうゾ。私がいればエンタープライズの未来は明るいぜ!　フン!

東京都／山田義憲



義勇兵になりたあ～い!

YATATA最高っ!

おもしろ～いっ!

これからもぐわんばってくださ～い!

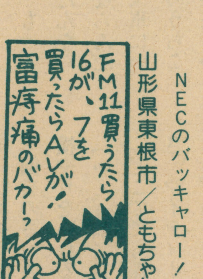
とにかくならせて!

埼玉県坂戸市／(花の12歳)キャプテン・ちーこ

僕はPC-8801mkIISRを買って、半年たった少年Xですが、なんと、SRより性能のいいTR、FR、MR、が出てしまった。これは、くやしかった。めちゃくちゃくやしくて、ヤタタにだした。

NECのバッキャロー!!

山形県東根市／ともちゃん



ぼくは「海賊」になろうと思います。たまに、私有艦隊を送り「両軍の艦隊に出会ったら、小量ながらも一方的にダメージをあたえて、すぐにたちさる」という設定です。

どうでしょうか天使長!

(東軍バンザイ)

宮城県泉市／海賊船長

「ワーロック」より

YATATA WARSだけ切り取って捨てたい。

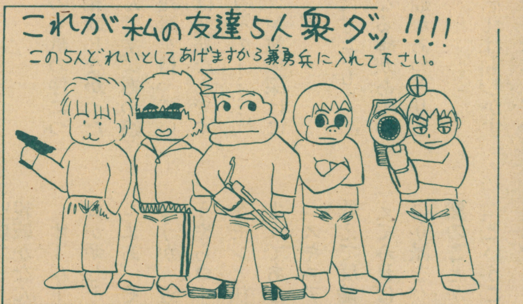
いや、燃やしたい。

やっぱりその前に思いっきり踏みつけて、はなかんで…

…(以下略)

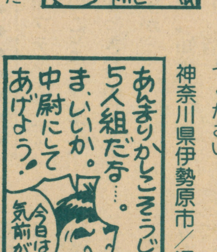
なんなんだよっ。あの20ページだけが変にもりあがっちまってよー。

新潟県北蒲原郡／北村裕



この5人を「どれい」としてあげますから義勇兵に入れてください。

神奈川県伊勢原市／沢村健



女義勇兵やったあ!

よかったよかった。これでもっとたくさんの女の子が入るといいですね☆

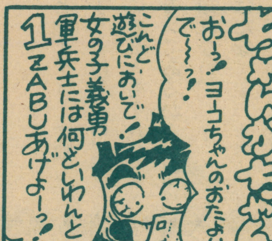
お仲間っ!さあっ頑張ろう。

ふっふっふっ…

あーでもいいなっ、12月号の地砂さんも望さんもかーいくて…ううっ。私はそれに比べて…しっかし、負けない!

どうしてエンプラ勝てへんね?　敵に同情されるのも情けない。とか言いつつ、やっぱりどう参戦したらいいかわからないのであった。ちゃんか　ちゃん☆

神奈川県／佐々木揺湖

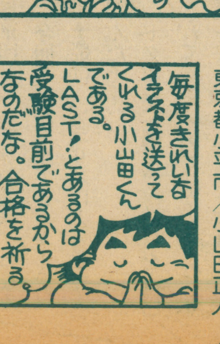


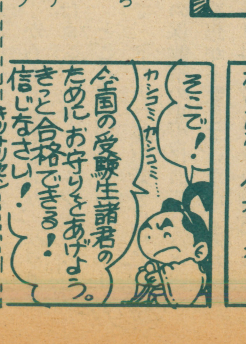
LAST!

11月号のソラリスへ、いちゃもんです。

本来、増殖するのはバクテリオ・ファージ型のプログラムなんですね。で、「コロニーのプログラム中に、BUGと同様なプログラムが増殖した」ということになりますね。

東京都小平市／小山田正人





12月号エンタープライズ・ストーリーへのいちゃもん

確か姫たちは、みんな、かくしごのはず。ということは姫たちはお互いの顔・名前・居場所はもちろん、相手がこの世に存在することさえ知らないのでは?　となると、キャピアナ姫に会うために密航までしたドロナワ姫の行動はおかしいのではないでしょうか?

それに、ナカジオ皇帝が死んだとはいえ、姫は姫、個人船ぐらいは持っててほしいですね。

以上の理由で黄金丸たちはドロナワ姫には会えませんね。

それから、輸送船のほうだけど、エンジンがいうことをきかない・コントロールを失っている・船殻に亀裂が入る・燃料が流れ出す・等、修理もできないほどこわれているのに、ツリーの推力だけでノエルに行ってしまう…。いやー大したもんですね。ツリーに火をつけたら流れ出た燃料に引火してしまうんじゃないですか?ノエルに着くまでに輸送船が燃えつきてしまいそう。

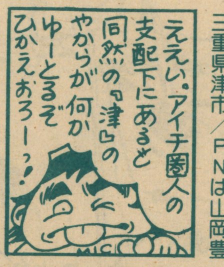
ま、要約すれば、黄金丸たちが輸送船を助けに行き、船でさんざん機械をこわして最後はツリーの推力だけでノエルにもどった。そしたら知らぬ間にドロナワ姫がエンプラにつかまっていた…てな感じ。

またぐらだの、こかんだの、きたない言葉をやたら書きまくっている。エンプラって下品ですね。ソラリスのみなさんも思いません?
はっきりいって今回のストーリーは今世紀最低ですね!
京都府／高谷好則　一等兵

YATATA WARSは日本一　日本一
(……あと224回繰り返し)
愛媛県北条市／三好祐一

現在、ソラリスは私たち西側の人民に対して、有無をいわさぬ圧政を行っている。私は人々をソラリスの毒牙から救おうと決心し、挙兵するにつき、この檄を四方にとばす。
市井に隠れ住む賢者よ、野に潜む勇士よ、願わくば私に力を貸し与え給え。そしてエンタープライズに苦しめられている人々も、この反乱をきっかけに勇気を奮いおこして共にヤタタ宇宙に平和をとり戻さんとすることを希望する。
大阪市／オーサカ反乱軍大将キャプテン・朝太郎　15歳

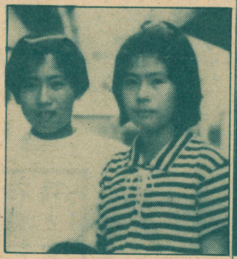
(61年用年賀葉書を使用)
A HAPPY NEW YEAR!
今年も　よろしゅうたのんま。ヤタタはトラベラーもどきだなっ。おらおら反論できるか。で、いつまでつづくの?
三重県津市／PNは山岡豊



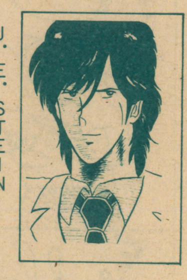
YATATA WARSには、どーしておひめさまばっかり出てくんだよっ!
ナカジオ皇帝さんよーお、どーして女性読者のためにー人ぐらい男の子をつくらなかったんだ、どーして?
それから、みくりやさん、あんたアニメータなんでしょ。うち、こないだアニメファンやめたばっかなのに、またもぴょーきにしよーってんだね。
それから、天使長は、いつ見ても〝メトロクロス〟の主人公に見える。それと、ヤタタウォーズのスタッフのみなさん、むずかしい言葉でかんたんなことをかかんといて下さい。最後になったけど…義勇兵にして下さい。
P.S. ……I LOVE YATATA!
佐賀市／幌延沙那

ヤタタウォーズは少年雑誌よりおもしろい。
〝汚点だ!〟とか、〝やめろ!〟とか言うやつはセンスがない。
ぼくは義勇兵に参加したいのでよろしく!
大阪府四条畷市／三田秀博

私を義勇兵にしてください。そうしないと北高来軍をひきいて東西両軍に宣戦布告するぞ~。北高来軍には「名水百選」という最新兵器があるのだ。
ではサバラだ。
長崎県北高来郡／松尾智弘

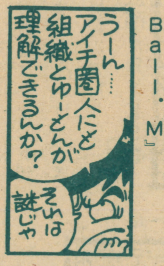


2人とも姉です!
このままは、ハイヤ節だったが、こんどは女だ!
早く西軍の中尉~准尉の中に入れるんだな!
さもないと、会社を作る。
馬田板金店でZABUを作る!　のせろよな。
熊本県牛深市／馬田直樹



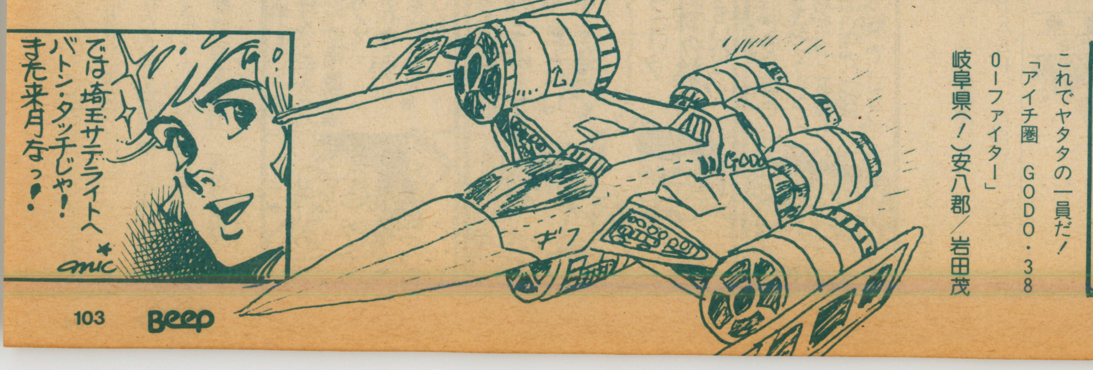
J．E．STEIN
時代が生み出した若き天才科学者。条件次第で協力しよう。
岡山市／TOSIMITU

義勇軍に参加いたしたい。
『ソラリス軍の方がいい』でも、できるならアイチ軍が。
我々アイチ圏人でも、軍団つくって姫をとるのに一口のせてほしい。我々アイチ圏人は金のために行動するときがある(のほうが多い)。両軍の下請けばかりではいやだ。
アイチ圏から両軍を少しずつけずるように攻め、いつか姫をこちらの手にいれたい。
私はソラリスにへばりついてアイチ圏のために働きたい。
アイチ圏人の『Fire Ball．M』



義勇軍に参加したいのだが、ソラリスに味方するタイプのアイチ圏人でいたい。ソラリスのストーリーが好きだから。アイチ圏人のすべてがYATATAをきらいとはいえない。私は耐えることができる。
愛知県江南市／西脇昌信

これでヤタタの一員だ!
「アイチ圏　GODO・380-ファイター」
岐阜県(!)安八郡／岩田茂



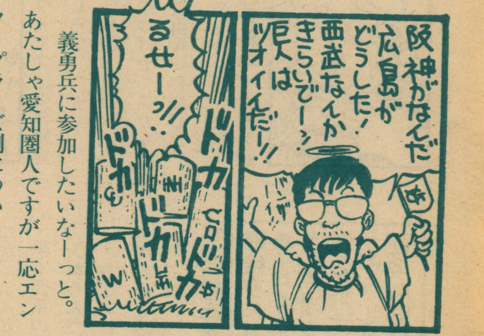
わたしは巨人ファンです。単純に義勇軍の参加を表明する。これでエンタープライズは勝利を手にする。

東京都府中市／三本淳一

ヤタタウォーズの設定を見たとき、「ウーム」と思ったのはアイチ圏の設定であった。単に日本を2つに分けてしまうよりははるかにバラエティーに富んだ状況が考えられると思ったのに、なぜか全くアイチ圏の設定が生かされてない！　たとえば死の商人でもあるアイチ圏人は今のソラリスの圧倒的有利はありがたくないはずで、あのイラン・イラク戦争のようなのが一番理想的。だからエンタープライズ側に援助するなりソラリス側に対して破壊工作等を行うべきだ。よって今のところアイチ圏の人々はエンタープライズにつくべきだ。巨人は嫌いだけど阪神も大嫌いのアイチ圏人よ、アイチ圏のためにエンタープライズへの援助をしよう！

PS、NORA買うよ！

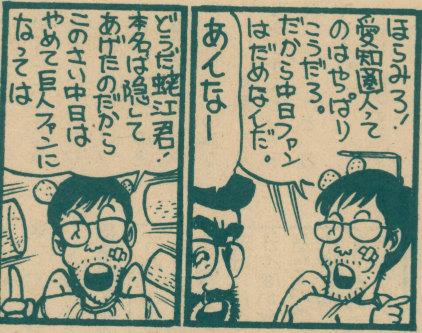
愛知県名古屋市／佐久間修



義勇兵に参加したいなーっと。あたしゃ愛知圏人ですが一応エンタープライズ側についときましょう。えっ!?「お前は12月号でヤタタをコケにした〝○○〟じゃないか、何考えてんだ!?」ですって、何も考えてません。不条理な思考は愛知県人の特技の1つですハイ。あ!!　そうそう!!　やっぱり本名じゃ恥ずかしいから、ヤタタ名は森本貫八にしておいてちょーだい。

PS、ケッ!!　どうせポシャると思ったのに結構盛り上がってきやがったな!!

愛知県春日井市／森本貫八



YATATA銀河のみなさんこんにちは。RYKSDです。今回の商品はなんと御守護なのです。成田山のおまもりです。そして今回のおまけは、私RYKSDが三重圏に行商に行ったとき、三重圏人からもらった「椿大神社」のおまもり。今回の値段は1セット50YAMA。ちょっち高いけど、きっとごりやくがあるでしょう。

愛知県稲沢市／RYKSD

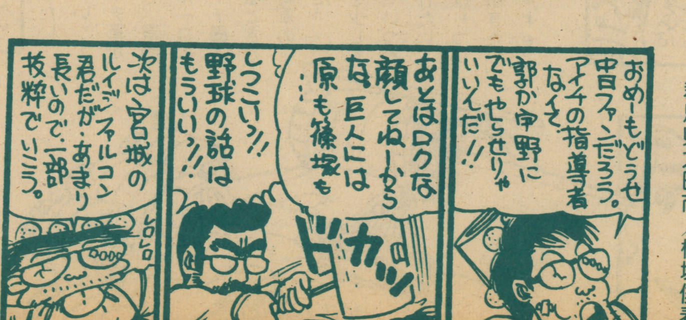
ぼくは群馬県に住んでいるのでとーぜんエンプラ側に入るはずだ。だが僕はエンプラに入りたくない。かといってソラリスにも入る気はない。私の入るとこは……

ふっふっふっ、うすうす気がついているようだが、私はアイチ圏に亡命を希望する。そして両軍を相手どって、金もうけorコンバットをするのだ！

したがって編集部でもアイチ圏の指導者を決めてほしい。

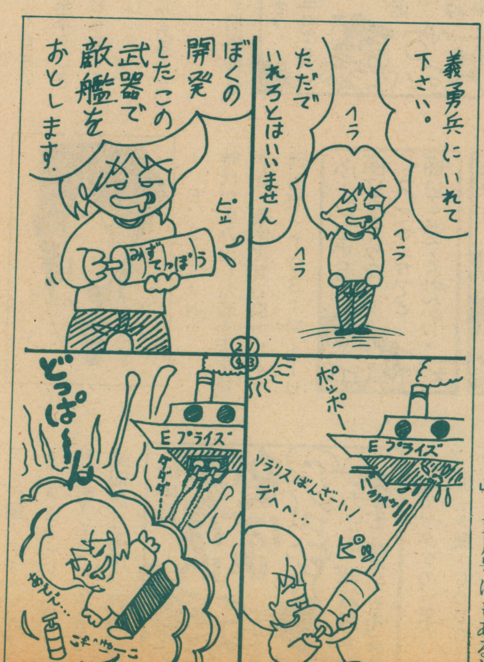
私たちの最終目標はヤタタ宇宙の征服と、MOの復活だ！

群馬県太田市／梶塚俊春



Luigi Falcon少尉よりちょっと苦言を…。

「BEEP」11月号にもあるとお



り(P96)キャピアナ姫の髪の色は茶系であります。ところが、8月号でも12月号でも、グレーになってるんですよ。

だれですか！ 11月号でキャピアナ姫に髪染めるようにすすめたの!?

(そういえば、10月号のロリアナ姫も髪を(本来金色なのに)ライトグリーンに染めてますね)

たしか11月号に「無知」とありましたよね。

しかし、今回は無知というより、ほとんど凶悪至極(きょうあくしごく)な状況である。東軍のTOP(トップ)、サブルーチン氏が、姫をがっかりさせ(怒らせ)ないようにと、(品物の受け取り…のため)第6桑名丸へヒーローたち数人を送ったのに、当の姫はカンカン。

サブルーチン氏の好意を受けられないなんて何たること！ 地球人にはおそらくないであろうと思われる大極端な無知！ 僕もさすがに頭にきた。

で、今度はドロナワ姫の話

1G(Byte?Word?)のマシン語プログラムを1時間…1秒あたりで約278KB(便宜(べんぎ)上Byteにしときます)ひえー、おそらくプログラミングしている姫の手は常人では見えないだろう。クイックディスクていどの容量は(64KB)4分の1秒強で打ちこんでしまうのだ。

地球にこれに類する人間をさがすと、石野あらし(今は地球上にはいないが)ただ1人である。ただし、こいつの場合ただ1本のレバーを1秒に200万回である。それに対してドロナワ姫のばあい、60個程度(多ければ100個以上！)のキー(16進キーボードのみとしても、リターンキーなどもたたくし)をいろいろにたたく。この点であらしなんか目じゃないのである。

ところで、1秒間で278KBうちこむということは、1文字入力(1Byteのデータ＝16進2桁なので)にかかる秒数は、約1・8μs。

これはもう相当なスピードのサブMPUでなければついていけない。5MHzや10MHzでは、とてもついていけないのだ。

ドロナワ姫の話の2つ目

ストーリーをおっていると、セリフがものすごいですが、このセリフ、地球人のだれかに似てませんか？ おそらく知ってる人は少ないと思いますが、「うる○やつら」に出てくる保健室の先生でありま す。(それとも、同じマンガのランさんか？)

しかし、アイチの航宙士は何考えとるんじゃ！ ドロナワ姫の体重が10tあるとしたら、身長も10m強なきゃ計算があいません！(もし、それだけ身長あったら、コンピュータプログラミング用のキーボードの横の長さが、人間の身長ほどなきゃならんでしょーに)

もう1つ。船長もなんなんだ！ 厨房(ちゅうぼう)のコンピュータもすさまじい。「積み荷を1ギガすてても…」のくだり、その重量は多分1メガトン(＝1000000t)を下ることはないはずだ。たかが10tの質量増加でおかしくなるような宇宙船にそんなに積めるはずはない！(もっとも、主原因は増えすぎたキシメンチョウであるが)

PS、私はロリコンといわれ、つらい毎日を送っています。

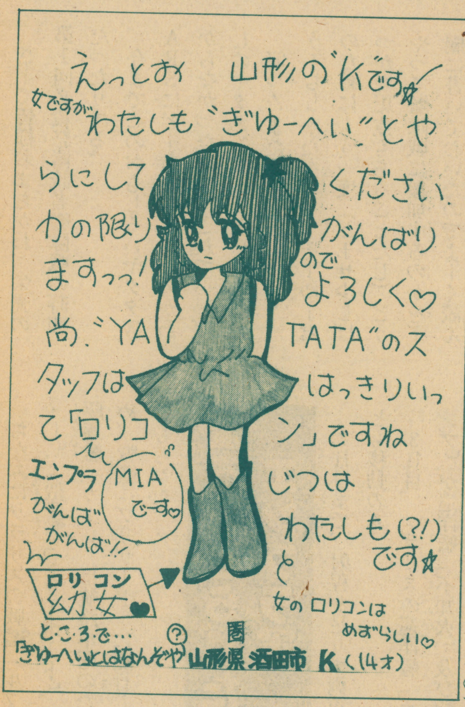
宮城県／ルイジ・ファルコン

青森県青森市／Mrヘルメット

ヤタタ神様へのプレゼント

女の人を書くと位が上がると聞いたので書きました。この人もスパイになるのでしょう！ なので

私のいるAOMORIにはでっけー基地がない。だから！ 私を青森指令部の隊長にしましょう。E6-Aらへんに、600YAMAください。駆逐艦(くちくかん)3隻もねっ!! だめなら義勇兵にして。



一応兵器です。

神奈川県横須賀市／藤村是岐

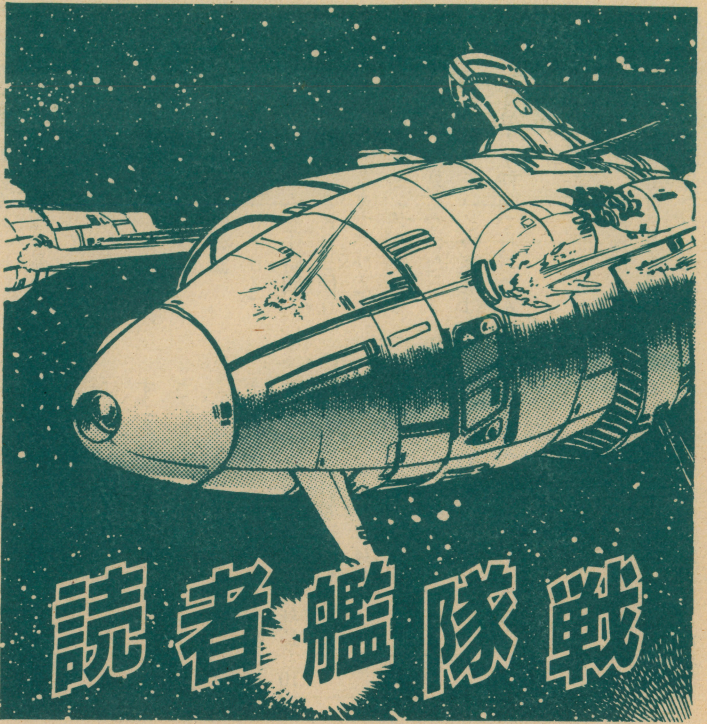
ぼくはわが町SIJONAWATEをメジャーにするため義勇兵に志願します。ところでみなさまはSIJONAWATEを知っておられるでしょうか。

四条畷とは、大阪府の隅のほうに位置し、人口は約4万5000人、市全体の8割が山と田んぼで占められ、国鉄の停車駅1つ、国道1本、霊園3つマクドナルド1店、ほっかほっか亭2店、ローソン1店ラブホテル2軒といったところです。

自慢といいますと、弥生式土器がたくさん出土されるということでしょうか。あ、そうそう、つい最近、新聞、テレビで「逃げた牛がバスと激突、大暴れ！」という記事がのりました。

大阪府／四条なわと軍曹

読者艦隊戦



▶エンタープライズ軍参加者リスト

参加者名	参加宙域	戦艦	巡洋艦	駆逐艦	ポイント
方波見研（茨城県）	S7-7	○	×	○	12
鈴木博己（札幌市）	S7-7	○	○	×	12
横尾知明（山形県）	S7-7	○	×	×	16
上野全開（東京都）	S7-7	×	○	×	16
十二使徒ユダ（札幌市）	N5-9	○	○	×	12
ギャオ原人（札幌市）	N5-9	○	○	×	12
ルイジファルコン（宮城県）	N5-9	○	×	×	16
岡田明宏（長野県）	N5-9	○	○	○	8
大嶋拓雄（神奈川県）	N5-9	○	○	○	8
寺田勉（神奈川県）	S4-A	○	×	○	12
地砂（東京都）	S4-A	×	×	×	20
新井誠司（埼玉県）	S4-A	○	○	×	12
平井政信（都留市）	S4-A	○	○	○	8

さーて皆様おまちかね、栄光の第1回必殺怒濤読者艦隊戦の時間だったりする。

今までこのおもしろいヤタタWARSにどー参加していいのかわからなかった君も、これでいっぱしのヤタタNISTというわけだ。

何っ！まだよくわからない？うーむしかたないな、そーゆー君のためにもう一度（どーせ少しばっか変更点もあることだし）どうやって艦隊戦に参加するのかを下欄に書いておいたのでよーく読んでおいてくれ。

それでは今月の戦況を見てみることにしよう。

まず参加者リストのほうを見てくれ、なかなか凄まじい顔ぶれだろう。今回の戦闘宙域はN5-9、S7-7、S4-Aの3宙域だ。てっとり早く結論を言ってしまえば3宙域共にエンタープライズ側の圧勝！　まあこの圧倒的な戦力差はいかんともしがたい。

ところで艦隊戦の参加方法はわかってもらえたとおもうが、どーゆーふうに艦を動かしたら一番効果があるのか？　ということは（当然だとは思うが）具体的にわからないだろう。もちろん何回も参加することで「こつ」をつかんでもらうのもいいんだが、これでは今から参加しようとおもっている新ヤタタNISTの「ハンディ」が大きいという結論に達するわけだ。そこでS7-7宙域を例にとって、実際にどのように艦隊戦が行われるのかを知ってもらおう。

MAP-1はS4-A宙域の各艦隊の移動予定だ。

ちなみにソラリスの戦艦「ルフィー」、巡洋艦「トライポート」、駆逐艦「カーレ」は航路不明のため、戦艦「ブリザード」に随行してもらった。

後ろをとられたエンプラ軍

2日目まで、射程が足りず両軍とも移動のみ。

3日目　ソラリスの巡洋艦「カンプ」が巡洋艦「不知火」及び駆逐艦「朝霜」に光子魚雷発射。「不知火」及び「朝霜」は反撃できない。

4日目　「不知火」、ソラリス側から光子魚雷の一斉攻撃を受ける。「不知火」と「朝霜」は反撃できず。

5日目　4日目と同じ。「不知火」沈没！

10日目まで「カンプ」が一方的にエンタープライズ側に光子魚雷を撃ち続ける。

ここまでは、ソラリス艦に被害なし。

* *

では10日目までの解説をしよう。まず一番の特徴はソラリス側の一方的な攻撃だ。これは光子魚雷の射撃方向と射程が原因だ。光子魚雷は前方に長射程、大破壊力をもち、側方、後方にいくほど射程、破壊力ともに小さくなる。このへんのくわしいことは光子魚雷性能表を見てくれ。この場合ソラリス艦がエンタープライズ艦を追いかけるように、しかもフェーザー砲の射程外を航行していたのが幸い

艦隊戦参加要領

ではここで艦隊戦への参加の方法とそのルールをもう一度説明しよう（とくに三重の山岡豊君、はやる気持ちはわかるが、ちゃんとルールを読んでくれ）。まず参加方法。君たちは次のことをすればいい仕組みになっている。

1　各戦艦、巡洋艦、駆逐艦の艦名をつける（初めて参加する人は各艦を1隻ずつ計3隻持っている、また、前回生き残った艦の名前はそのまま使用すること）。

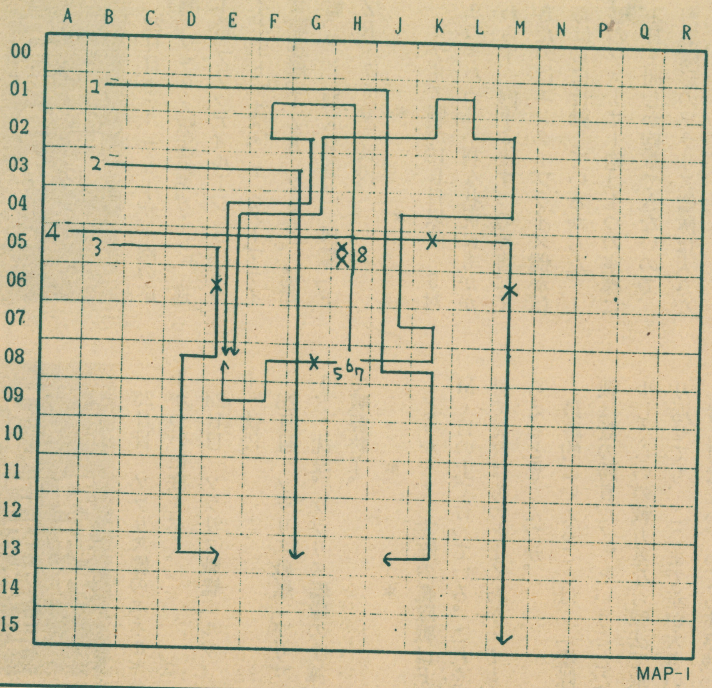
2　ハガキあるいは便せんに16×16のマスをきる。

3　このマスの横軸に左からAからRまでのアルファベットをふり（この時IとOをとばすように。1、0とまぎらわしいため、初めからない）縦軸に上から0から15までの数字をふる。これが宙域図だ。

4　この宙域図に各艦の航路をわかりやすく記入する（2隻以上の艦が初めから終わりまで同じ航路をとるときはまとめて記入するように）。

5　さらに君の電話番号を忘れずに記入してほしい（後で連絡する場合があるので）。

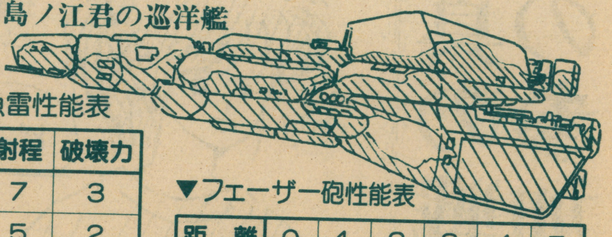
以上のものをヤタタWARS「読者戦」宛に送ってくれればいいわけだ。そうそう自分の名前と住所を書き忘れるような冗談は、受けがよくないのでやらないように。ついでに言っとくと艦名に「好きです札幌号」とか「蛇埼玉」とかつける、そうゆう冗談おもしろい


MAP-1

参加者名	参加宙域	戦艦	巡洋艦	駆逐艦	ポイント
スコーピオン（和歌山県）	S7-7	×	×	×	20
山岡 豊（三重県）	S7-7	×	×	×	12
高谷好則（京都府）	N5-9	×	×	×	20
藤原秀興（岡山県）	N5-9	×	×	×	18
奥田和男（熊本県）	S4-A	×	×	×	16
西脇昌信（愛知県）	S4-A	×	×	×	20

▲ソラリス軍参加者リスト

福岡県島ノ江君の巡洋艦



▼光子魚雷性能表

方向	射程	破壊力
前方	7	3
側方	5	2
後方	3	1

▼フェーザー砲性能表

距離	0	1	2	3	4	5
減衰率	1/1	1/1	1/2	1/3	1/4	1/5

エンタープライズ軍

1、スコッティ　2、ネピア　3、白龍　4、ササニーシキII、コシヒMKIIKR、キヨニーシU2Ki　5、不知火　6、山城　7、朝霜　以上各航路、FZR750、FZR400、TZR250は8で固定、航路4ではキヨニーシU2Ki、コシヒMKIIKRの順に沈没。

ソラリス軍

A、カンプ　B、ブリザード、ルフィー、トライポート、カーレ　C、ブラッディルージュ　以上各航路、航路Bではカーレ、トライポート、ルフィー、ブリザードの順に沈没。

している。

いずれにしても光子魚雷をうまく使える航路を考えるのが、初期戦では大事だということだ。

ソラリス軍の光子魚雷尽く

11日目　駆逐艦「白龍」がソラリス艦5隻とのはでな撃ちあいをはじめる。「カンプ」は光子魚雷を撃ちつくす

12日目　大量のエンタープライズ艦がソラリス艦の光子魚雷の射程内に入り、ほとんど一方的に攻撃をうける。「白龍」撃沈。

13日目　エンタープライズ側の反撃開始。しかしまだ距離があって有効な攻撃ができない。「カンプ」沈没。

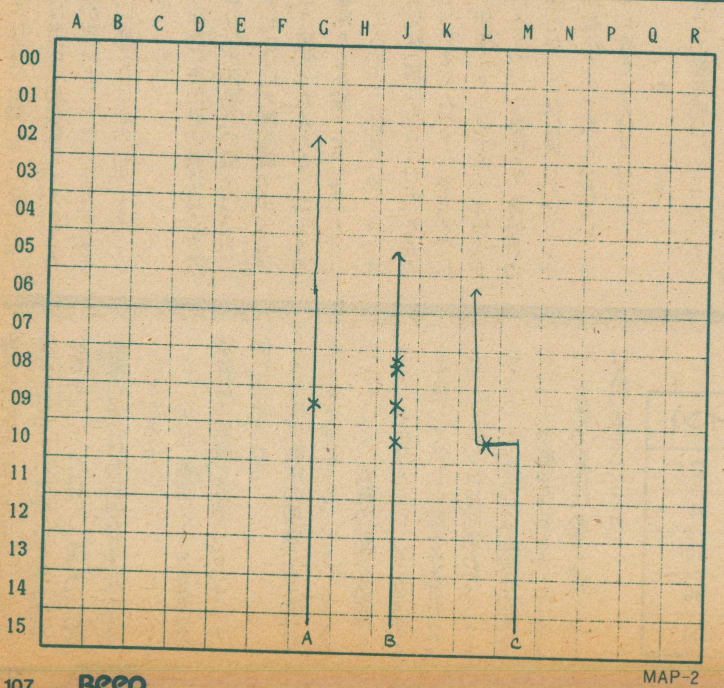
14日目　再びソラリスの一方的攻撃。しかし光子魚雷がつきる。駆逐艦「キヨニーシU2K・i」沈没。

15、16日目　こんどは、エンタープライズ側の一方的攻撃。

＊　＊

このあたりでいえることは、早くもソラリス側の光子魚雷がなくなったことだが、実際問題、光子魚雷を大量に抱えて沈んでいったエンタープライズ艦よりはまだましだ。

このへんからフェーザー砲の撃ちあいが始まるが、フェーザー砲は長距離ではほとんど効果がないうえに、1回の発射に要するエネルギーは短距離でも同じなので、かなりのむだではある。


MAP-2

のでかまわないが、ただあまり長い艦名だと勝手にちぢめることがあるのでそのつもりで。それから、今月から戦闘宙域は指定しないように。

それでは戦闘ルールを説明しよう。

1　戦闘は神様の決める最大6宙域で行う。

2　1宙域に派遣される艦隊数は両軍とも最大5艦隊とする。

3　応募艦隊数が1宙域当たり5を超えた軍は、抽選で参加艦隊を決める。

4　勝敗は各宙域ごとに判定する。判定法は戦闘終了時に、その宙域で生き残っている艦がどちらか一方のみのとき生き残った側の勝ちとして、その宙域を占領できる。

ヤタタの真の戦いは今始まった
勝敗は君の参加にかかっている

5対9の大奮戦

22日目まで　フェーザー砲の応酬。ソラリス駆逐艦「カーレ」、巡洋艦「ブラッディルージュ」、「トライポート」沈没、エンタープライズ駆逐艦「TZR－250」、巡洋艦「コシヒMKⅡKR」、戦艦「FZR－750」沈没。

＊　＊

ソラリス側が15日目以降、5対9のきわめて不利な状況にもかかわらず、両軍3隻ずつの被害にできたのはエンタープライズ側がばらばらに行動しているからだ。1艦のフェーザー砲は1つの座標に1日1回しか砲撃できないので、密集隊形のソラリス艦隊は大きなダメージをうけなかった。

ついに玉尽き刃折れ

23日目　ソラリス艦のエネルギーがついに底を尽く。

24日目　ソラリス戦艦「ルフィー」沈没。

26日目　ソラリス戦艦「ブリザード」沈没。ソラリス艦隊の全滅で戦闘終了。

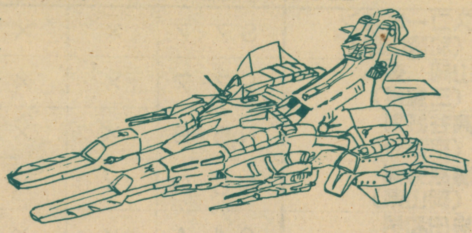
＊　＊

どうかな？　実際の艦隊戦はFM－11の上で行っている。これを目で見ればもっとよくわかってもらえると思うんだが。

最終的にいえることは、「艦隊戦は数の勝負だ！」ということだ。少しぐらいの戦力差なら戦法で取り返せても、ここまで差が大きいと勝ち目はない。いくら生き残ってきても、最後にはエネルギー切れで袋だたきにされてしまう。つまり勝つためにはよりたくさんの参加が必要ということ。あとは君の戦略次第だ。

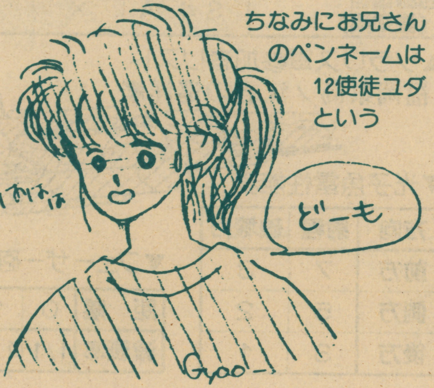
＊　＊

では残りの2宙域のようすをかいつまんで説明しよう。



長野県CRUSHER－STM

札幌市のギャオ原人さん自画像



不幸のN5－9宙域

この宙域の特徴は何といっても十二使徒ユダ、ギャオ原人兄妹（どーゆー兄妹だ？）のアローフォーメイションとでもいうべき集団戦法だ。この戦法はかなり効率のいいやり方で、ここに側面から突っ込んでしまった高谷君の巡洋艦と駆逐艦は一撃で沈んでしまった。ソラリス軍にとってはじつに不幸な出来事といえるだろう。

ところで高谷君の不幸はさらに続く。なんと彼に残された最後の望み、戦艦「ディフィート」がアローフォーメーションに正面から突っ込んでしまった。結果はいうまでもないだろう。泣くな高谷！

がんばれ地砂ちゃんS4－A宙域

ここは地砂ちゃんが参戦しているんだが……残念ながら彼女の艦隊は5日目に全滅してしまった。ただこれは運が悪いとしか言いようがなく、1つ間違えれば逆の結果もあったかもしれない。

ちなみに奥田君の戦法はなかなかうまい。今回の艦隊戦の中でもけっこう頑張ったんだが、おしくも両艦隊とも全滅してしまった。

ところで十二使徒ユダ、ギャオ原人兄妹（何度も言うけど、なんちゅーペンネームだ？　参考までに、十二使徒ユダが兄でギャオ原人が妹だそうだ）や奥田君、藤原君の戦法だが、これは彼らのオリジナルの戦法なので教えられない（そのうち教えてあげるけど）。

＊　＊

今月の艦隊戦は、どうだった？　結果はエンタープライズの圧勝だったけど、まだ1回目だ、ソラリス側の諸君！　今度は逆転するくらいの参加数を期待するぞ。

そうそう、1ZABUは2万トンの戦艦になるのでZABUを持っている諸君もどしどし参加してくれ。

両軍共に生き残った場合は、引き分けとしてその宙域はどちら側にも属さない（ただし、極端な戦闘結果の場合は神様が勝手に決定することがある）。

5　なお、戦功による昇進は両軍幹部の威厳と直感によって一方的に決定される。

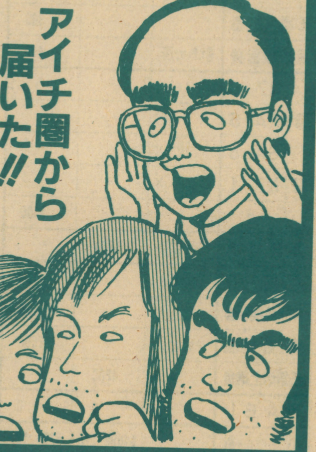
さて次に艦隊の増強だがこれはポイント制にする。どういうことかというと、戦闘の結果各艦隊にポイントが与えられ、そのポイントを使って新しい艦を作るわけだ。このポイントは毎回使わなくてもよくて、たとえば3回分をためておいて大型艦を作るとかしてもよい。各艦の製作に必要なポイントは次の表をみてくれ。

▼新造艦価格表

クラス	質　量	ポイント
駆逐艦	5,000ｔ	2
巡洋艦	10,000ｔ	4
戦艦S	20,000ｔ	10
戦艦M	50,000ｔ	30
戦艦L	100,000ｔ	100

今までにも何度か言ってきたことだが、君たちの投稿がBEEPにのるまでにどうしても2ヵ月かかるので、君の艦隊が参戦したかどうかを知るのにも2ヵ月かかってしまう。すなわち、ふつう君の艦隊は2ヵ月おきにしか参加できない（君は投稿した次の月は君の艦隊がどうなっているかを知ることができないからだ）。これだけはよく覚えておいてほしい。

エンプラのいちゃもん



12月号のソラリスのいちゃもんは、おもしろいね。「見落とし」うーん、なるほど。はっはっは、じつは「見落とし」なんですよ、スペースコロニーによる戦艦の件は。

いやあ、まいっちゃったなあ。なんせストーリーの中に、戦艦用に改造できる論理的な説明がなかったもんで、ついかってに1ヵ月程度の改造で、まあこんくらいはできるかな、ということで考えちゃったんですよ。

なんせ、エンタープライズのひんじゃくな頭では、改造してもコロニーの母体を残すことになるだろうし、論理的にからくりのわからないワープエンジンをつけることもできないのですよ。やあ、ソラリスはすごいなあ。

「コロニーの体系を見たときにひらめいた」くらいのことで、1ヵ月でやってのけるんですからね。

(やい、論理なしのコロニー改造を認めた神よ、おぼえておけよ！神罰などサブルーチンは恐れるものか。逆に仏バチあててやるぞよ)

もう1つ、ソラリスは文の使い方もうまいね。

「ビーム砲といえば荷電粒子砲しか知らん」なんてどこにも書いてない。いやあ、もう1本とられちゃったなあ。あわてて10月号を読みかえしてみたんですよ。まいった、まいった。

「ビームというのは荷電粒子砲ですから…」としか書いてないんですね、おみごと！

さて、今回のソラリスストーリー、これもまたみごとですねえ。ギャグなんかいれると、マジにとられてつつかれるからほとんどいれていないし、伏線も、ハイこれが伏線ですよ、とはっきりわかるようにいれている。

ストーリーそのものも単純明快、読者に対してわかりやすくという配慮はすばらしいですね。また、読者に不安を感じさせないストーリー運び、とくにタチアナ姫の行方に対してハラハラドキドキさせず、安心して読めるという点では一級品ですよ。

いちゃもんをつけられそうな新兵器が登場しない点もさすがソラリスという感じですね。ジャバ・ザ・キャップなんかもじつにうまい。これがジャバ・ザ・〇ットだったら、たとえしのぶと竜之介がいっしょに戦っても勝てるわけがないですからねえ。キャップとしていれば、その点大丈夫。いやあ、にくいねえ。

キャラクターの性格をしっかり把握することも超一流！メイキングオブソラリスストーリーでうたっているだけのことはありますねえ。なんせ、エンタープライズのキャラクターの性格まで…

「ちょんまげを結った色ガキ」とねえ。これが「態度のでかい、ハゲのスケベボーズ」としないところなんて、みごとなひねりですよ。女を買うのは黄金丸よりサブルーチンのほうがふさわしいとくるのは、あまりにストレートすぎる素人考えなんですね。

そういえば、メイキングオブ…には敵軍を登場させるときにはよく考えたほうがいい、というのもありましたね。なるほど、よく考えてありますね。なんせ黄金丸の登場がオチになっていて、伏線までひかれているんですから。これをエンタープライズが否定するならば、ストーリーは崩壊するし、伏線は台なしになってしまいます。これでは否定しようがありませんねえ。本当におみごと。権限があればZABUあげちゃう！

カゲの声

「おい、どうする、タチアナ姫くれるってよ」

「うーむ、ああいう色情狂は、ストーリー作りにはおもしろそうだしな。ストーリー上うまく処理すれば、たいした実害はないだろうし、なにしろ〝うける〟ストーリーにはなるな。裸で走りまわるのはじつに楽しい」

「ただ、マイティーナ姫をくれてやるのもしゃくだな」

「怪力だけなら、たいした実害ないんじゃないの？　2対2になるし。いざとなったら根性の明治大学にたよる手もあるし」

「いや、ソラリスはどんなえげつない使い方するかわからんぞ」

「要は、うちがタチアナをもらってソラリスがマイティーナを取った場合、神がどう動くかなんだな」

「うーん、結論は出ない、というわけか」

「なりゆきにまかせたほうがいいか。うまくすればうちがマイティーナをもらって、ソラリスはなし、といくかもしらん」

「なにつごうのいいこと言ってるんだよ」

「とにかく、今回のいちゃもんはひかえめにして、様子を見ようぜ」

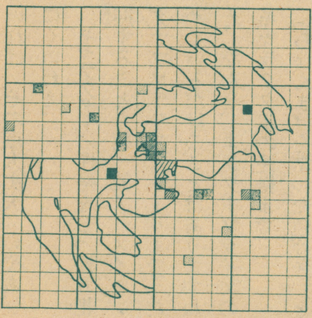
ソラリス幹部コーエンディに出現！

去る11月5日午後、ソラリス軍幹部スタッフが、エンプラの本拠地マレッタ・クレージュを訪れた。

当日、怪僧サブルーチンは商談のためにアイチ圏へ出向いており、留守を守る獅子丸が1人迎え撃ったが、いかんせん多勢に無勢、たちまち制圧されてしまった。(左の写真)

その後、天使長ムラティエリをはじめとする神々との会見を果たした一行は、義勇兵諸君の手紙を一枚一枚手にとり、勝利への決意を新たにした。

ソラリス決算表		DATA	入金	出金
元金			35211.142	—
神様ローン			0	0
増員		1600人	—	48
貿易	輸出		11885	—
	輸入		—	—
	新造船	なし	—	—
工場供託金			—	300
基地設営費		計8カ所	—	400
戦闘	N7-C	ストーリー○	—	—
	N4-6	○	—	—
	SA-3	×	—	—
	N7-1	×	—	—
	計			4305
資源開発			3600	—
人件費	給与	8000人	—	120
	危険手当	7625人	—	38.125
	賠償金	1700人	—	2550
占領地上納金			4200	—
ZABU			0	0
小計			54896.142	7761.125
総計		47135.017		



エンプラを救う 20万ヤマの寄進

はみだし ゲーム・ジョッキー

```
1000 DEFINT A-Z:RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)+MID$(TIME$,3,2)))
1010 DIM LX(9),UY(9),RX(9),DY(9),MAZE(25,25),LMAZE(25,25)
1020 DIM EX(4),EY(4),AX(4),AY(4),RT(3)
1030 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0:FOR L=0 TO 7:COLOR=(L,L):NEXT
1050 GOSUB 10000
1060 GOSUB 12000:IF KY$="END" THEN GOSUB 1450:GOTO 1050
1070 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 1070
1099 '
1100 CL=7:GOSUB 5000:CV=5
1110 A$=INKEY$:IF INSTR("24568",A$)<>0 AND A$<>"" THEN GOSUB 1500
1120 IF EN<0 THEN EN=0
1130 GOSUB 3000:' ﾃｷ ｲﾄﾞｳ
1140 GOSUB 2500:' ｾﾝﾄｳ ﾁｪｯｸ
1150 GOSUB 4000:' ｲﾍﾞﾝﾄ ﾁｪｯｸ
1160 GOSUB 9400:' ｽｺｱ ｿﾉﾀﾉ ｼｮﾘ
1280 CV=CV-1:IF CV=0 THEN CV=5:CD=CD-1
1290 IF CD>0 AND DM<100 AND EN>0 AND (CMP<>5 OR MAZE(X,Y)<>2) THEN 1110
1300 IF EN<1 OR CD<1 OR DM>99 THEN GOSUB 1400:GOTO 1050
1310 CD=CD-10:IF CD<0 THEN CD=0
1320 SC=SC+1:GOSUB 9400:GOSUB 9500:IF CD<>0 THEN 1310
1330 CL=0:GOSUB 5000:COLOR 7:LOCATE 34,17:PRINT"XXXXX":GOTO 1060
1400 LOCATE 7,8:COLOR 2:PRINT"ﾀﾞｯｼｭﾂ ｼｯﾊﾟｲ":GOSUB 1460:RETURN
1450 LOCATE 7,8:COLOR 5:PRINT"ﾀﾞｯｼｭﾂ ｾｲｺｳ!":GOSUB 1460:RETURN
1460 LOCATE 8,10:COLOR 2:PRINT"GAME OVER"
1470 LOCATE 6,20:COLOR 6:PRINT"'S'ﾃﾞ ﾊｼﾞﾏﾘﾏｽ"
1480 A$=INKEY$:IF A$<>"S" AND A$<>"s" THEN 1480 ELSE RETURN
1500 CL=0:GOSUB 5000
1510 IF A$="6" THEN RLC=RLC+1:EN=EN-HS
1520 IF A$="4" THEN RLC=RLC+3:EN=EN-HS
1530 IF A$="2" THEN RLC=RLC+2:EN=EN-HS
1540 IF A$="8" THEN GOSUB 2000:EN=EN-HS*2:' ｾﾞﾝｼﾝ
1550 IF A$="5" THEN GOSUB 2100:EN=EN-HS*2:' ｺｳﾀｲ
1560 RLC=RLC MOD 4:CL=7:GOSUB 5000:RETURN
2000 MP=RLC:GOSUB 9000
2010 X1=X+VX:Y1=Y+VY:IF MAZE(X1,Y1)=1 THEN X1=X:Y1=Y
2020 X=X1:Y=Y1:RETURN
2100 MP=RLC:GOSUB 9000
2110 X1=X-VX:Y1=Y-VY:IF MAZE(X1,Y1)=1 THEN X1=X:Y1=Y
2120 X=X1:Y=Y1:RETURN
2500 MC=0
2510 FOR L=0 TO 4
2520    IF EX(L)=X AND EY(L)=Y AND EX(L)<>-1 THEN MC=L+1:L=4
2530 NEXT
2540 IF MC>0 THEN MC=MC-1:GOSUB 6000:IF RV=1 THEN EX(MC)=-1
2550 RETURN
2999 '
3000 FOR EL=0 TO 4
3010   IF EX(EL)=-1 THEN FOR L=1 TO 40:NEXT:GOTO 3220
3020   X1=EX(EL):Y1=EY(EL):VX=AX(EL):VY=AY(EL):IF RND(1)<.5 THEN 3110
3030   IF RND(1)<.1 THEN GOSUB 3500
3040   IF MAZE(X1+VX,Y1+VY)=1 THEN GOSUB 3500
3100   X1=X1+VX:Y1=Y1+VY:GOSUB 3600
3110   IF LMAZE(X1,Y1)=0 THEN 3200
3120   MP=LMAZE(X1,Y1):COLOR 2
3130   IF MP=1 THEN FOR LT=12 TO 20:LOCATE 11,LT:PRINT"■■■■■":NEXT
3140   IF MP=2 THEN FOR LT=12 TO 17:LOCATE 11,LT:PRINT"■■■■":NEXT
3150   IF MP=3 THEN FOR LT=12 TO 14:LOCATE 12,LT:PRINT"■■■":NEXT
3160   IF MP=4 THEN LOCATE 12,12:PRINT"■"
3200   IF X1=X AND Y1=Y THEN MC=EL:GOSUB 6000:IF RV=1 THEN X1=-1
3210   EX(EL)=X1:EY(EL)=Y1:AX(EL)=VX:AY(EL)=VY
3220 NEXT:RETURN
3500 CT=0:RL(0)=0:RL(1)=0:RL(2)=0:RL(3)=0
3510 IF MAZE(X1,Y1-1)<>1 THEN RL(CT)=0:CT=CT+1
3520 IF MAZE(X1+1,Y1)<>1 THEN RL(CT)=1:CT=CT+1
3530 IF MAZE(X1,Y1+1)<>1 THEN RL(CT)=2:CT=CT+1
3540 IF MAZE(X1-1,Y1)<>1 THEN RL(CT)=3:CT=CT+1
3550 MP=RL(INT(RND(1)*CT)):GOSUB 9000:RETURN
3600 FOR LT=12 TO 21:LOCATE 11,LT:PRINT "     ":NEXT:RETURN
3999 '
4000 MP=MAZE(X,Y):IF MP=0 THEN 4390
4010 GOSUB 9300:COLOR 7:IF MP<>2 THEN MAZE(X,Y)=0
4020 IF MP=2 THEN PRINT"ﾃﾞｸﾞﾁﾀﾞ!":GOSUB 9500:IF CMP<>5 THEN LOCATE 26,22:PRINT"ｷ
ｰｦ5ｺ ｱﾂﾒﾛ"
4030 IF MP=3 THEN PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰﾀﾞ!":GOSUB 4500:GOTO 4390
4040 IF MP=4 THEN PRINT"ﾀﾞﾒｰｼﾞｶｲﾌｸ":GOSUB 4600:GOTO 4390
4050 IF MP=5 THEN PRINT"ﾎﾞｰﾅｽ・ｽｺｱ":GOSUB 4700:GOTO 4390
4060 IF MP=6 THEN PRINT"ﾀｲﾑ ｴﾝﾁｮｳ":GOSUB 4800
4070 IF MP=7 THEN PRINT"ﾄﾗｯﾌﾟ!!!":GOSUB 4900
4080 IF MP=8 AND DM>49 THEN PRINT"ﾊｲﾊﾟｰｼｭｰｽﾞ!!!":HS=1
4090 IF MP=9 AND EN>1500 THEN PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰﾄﾞﾚｲﾝ!!":GOSUB 4950
4390 RETURN
```

判定

ソラリス軍姫盗り、ならず!!

チアナ姫を出す以上、神サマにもそれなりの期待というものがある。それをあっさりと裏切りおって、

から、マイティーナ姫は、オカ姫からの手紙を受け取ってを捜しに旅立ってしまったこしてしまおう。

らタチアナ姫を連れ出したの金丸ではなく、天使長だっちょんまげ」というのはエリの頭の輪を見まちわけで、ソラリス軍姫獲得数は0になる。は、義勇兵諸君の大きく戦局を変え志願を待っている。

義勇兵募集!!

■宛先は／〒102 東京都千代田区四番町2-1
日本ソフトバンク出版部BEEPヤタタウォーズ②係

```
4500 FOR L=1 TO 500:EN=EN+1:GOSUB 9400:GOSUB 9500:NEXT:RETURN
4600 GOSUB 9500:DM=DM-10:IF DM<0 THEN DM=0
4610 GOSUB 9400:RETURN
4700 FOR L=1 TO 100:SC=SC+1:GOSUB 9400:GOSUB 9500:NEXT:RETURN
4800 FOR L=1 TO 100:CD=CD+1:GOSUB 9400:GOSUB 9500:NEXT:RETURN
4900 DM=DM+INT(RND(1)*20)+5:IF DM>100 THEN DM=100
4910 GOSUB 9700:RETURN
4950 FOR L=EN TO 1500 STEP -1:EN=EN-1:GOSUB 9500:GOSUB 9400:NEXT:RETURN
4999 '
5000 MP=RLC:GOSUB 9000:GOSUB 3600:COLOR=(7,0)
5010 FOR L=0 TO LED:X1=VX*L+X:Y1=VY*L+Y
5030    IF CL=0 THEN LMAZE(X1,Y1)=0 ELSE LMAZE(X1,Y1)=L+1
5070    IF MAZE(X1-SX,Y1-SY)<>1 THEN 5100
5080    LINE (LX(L),UY(L))-(LX(L+1),UY(L+1)),CL
5090    LINE (LX(L),DY(L))-(LX(L+1),DY(L+1)),CL:GOTO 5150
5100    IF L<>0 THEN LINE (LX(L),UY(L))-(LX(L),DY(L)),CL
5110    LINE (LX(L+1),UY(L+1))-(LX(L+1),DY(L+1)),CL
5120    LINE (LX(L+1),UY(L+1))-(LX(L),UY(L+1)),CL
5130    LINE (LX(L+1),DY(L+1))-(LX(L),DY(L+1)),CL
5150    IF MAZE(X1+SX,Y1+SY)<>1 THEN 5200
5160    LINE (RX(L),UY(L))-(RX(L+1),UY(L+1)),CL
5170    LINE (RX(L),DY(L))-(RX(L+1),DY(L+1)),CL:GOTO 5300
5200    IF L<>0 THEN LINE (RX(L),UY(L))-(RX(L),DY(L)),CL
5210    LINE (RX(L+1),UY(L+1))-(RX(L+1),DY(L+1)),CL
5220    LINE (RX(L+1),UY(L+1))-(RX(L),UY(L+1)),CL
5230    LINE (RX(L+1),DY(L+1))-(RX(L),DY(L+1)),CL
5300    IF MAZE(X1+VX,Y1+VY)<>1 THEN 5490
5310    LINE (LX(L+1),UY(L+1))-(RX(L+1),UY(L+1)),CL
5320    LINE (LX(L+1),DY(L+1))-(RX(L+1),DY(L+1)),CL
5330    C2=0:C3=0:IF CL=0 THEN 5400
5350    IF MAZE(X1+SX,Y1+SY)=1 THEN C2=7
5360    IF MAZE(X1-SX,Y1-SY)=1 THEN C3=7
5400    LINE (RX(L+1),UY(L+1)+1)-(RX(L+1),DY(L+1)-1),C2
5410    LINE (LX(L+1),UY(L+1)+1)-(LX(L+1),DY(L+1)-1),C3
5420    L=LED
5490 NEXT:COLOR=(7,7):RETURN
5999 '
6000 GOSUB 9600
6010 PX=INT(RND(1)*23):PY=INT(RND(1)*23):TX=12:TY=12
6020 PT=0:BL=0:BX=-1:BY=0:BD=0:BP=0:CX=10
6040 GOSUB 6200
6050 IF PX<>-1 THEN GOSUB 6600:GOSUB 6700:' ﾃｷ ｺｳｹﾞｷ
6060 CX=CX-1:IF CX=0 THEN CD=CD-1:CX=20
6070 GOSUB 9400:IF EN>0 AND CD>0 AND DM<100 AND PX<>-1 THEN 6040
6100 IF PX=-1 THEN RV=1 ELSE RV=0
6170 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 6170
6180 GOSUB 9600:RETURN
6200 A$=INKEY$:VX=0:VY=0
6210 IF A$="4" THEN VX=-1
6220 IF A$="6" THEN VX=1
6230 IF A$="2" THEN VY=1
6240 IF A$="8" THEN VY=-1
6250 IF A$=" " THEN GOSUB 6400:VX=0:VY=0
6260 LOCATE TX,TY:PRINT" ";:TX=TX+VX:TY=TY+VY
6270 IF TX<0 THEN TX=0
6280 IF TX>24 THEN TX=24
6290 IF TY<0 THEN TY=0
6300 IF TY>24 THEN TY=24
6310 LOCATE TX,TY:PRINT"+";:RETURN
6400 BM$="･":GOSUB 6550:BM$=" ":GOSUB 6550
6410 IF TX<PX OR TX>PX+2 OR TY<PY OR TY>PY+1 THEN 6450
6420 COLOR 2:LOCATE PX,PY:PRINT"*× ":LOCATE PX,PY+1:PRINT" ■*";
6430 FOR L=1 TO 100:GOSUB 9500:NEXT:LOCATE PX,PY:PRINT"   ":LOCATE PX,PY+1:PRINT
"   ";
6440 PX=-1:CMP=CMP+1:SC=SC+100:GOSUB 9200:GOTO 6480
6450 IF BX=-1 OR TX<BX OR TY<BY OR TX>BX+2 OR TY>BY+2 THEN 6480
6460 LOCATE BX,BY:PRINT"   ";:LOCATE BX,BY+1:PRINT"   ";:LOCATE BX,BY+2:PRINT"
 ";:BL=10:BD=0:BX=-1:SC=SC+5
6480 EN=EN-20:RETURN
6550 FX=240:FY=240:VX=TX-FX/10:VY=TY-FY/10
6560 LOCATE FX/10,FY/10:COLOR 5:PRINT BM$;:FX=FX+VX:FY=FY+VY:GOSUB 9500
6570 IF FX/10<>TX AND FY/10<>TY THEN 6560 ELSE RETURN
6600 LOCATE PX,PY:PRINT"   ":LOCATE PX,PY+1:PRINT"   ";
6610 PX=PX+SGN(RND(1)-RND(1)):PY=PY+SGN(RND(1)-RND(1))
6620 IF PX<0 THEN PX=0
6630 IF PX>22 THEN PX=22
6640 IF PY<0 THEN PY=0
6650 IF PY>23 THEN PY=23
6660 PT=1-PT:COLOR 2:LOCATE PX,PY:PRINT"▲▲";:IF PT=1 THEN LOCATE PX,PY+1:PRINT"
/○\"; ELSE LOCATE PX,PY+1:PRINT"<●>";
6670 IF BL>0 THEN BL=BL-1
6680 IF BX=-1 AND BL=0 AND RND(1)<.2 THEN BX=PX+1:BY=PY+1:BD=25:IF BY>22 THEN BY
=22
6690 RETURN
6700 IF BX=-1 THEN 6890
6710 LOCATE BX,BY:PRINT"   ";:LOCATE BX,BY+1:PRINT"   ";:LOCATE BX,BY+2:PRINT"
 ";
6750 BD=BD-1:IF BD=0 THEN DM=DM+INT(RND(1)*11)+5:GOSUB 9700:BX=-1:BL=10:GOTO 689
0
6770 IF RND(1)<.1 THEN BX=BX+SGN(RND(1)-RND(1)):BY=BY+SGN(RND(1)-RND(1))
6780 IF BX<0 THEN BX=0
6790 IF BX>22 THEN BX=22
6800 IF BY<0 THEN BY=0
6810 IF BY>22 THEN BY=22
6820 LOCATE BX,BY:COLOR 3
6830 IF BD>20 THEN PRINT"･";:GOTO 6890
6840 IF BD>15 THEN PRINT"｡";:GOTO 6890
6850 IF BD>10 THEN PRINT"○";:GOTO 6890
6860 PRINT"╭╮";:LOCATE BX,BY+1:PRINT"| |";:LOCATE BX,BY+2:PRINT"╰╯";
6890 RETURN
```

今月もあきもせずにやってきたゲームジョッキーのページだ。DJはいつものとおりのこの無敵のパフォーマンス・プログラマー、ドクトルだみお。みんなの挑戦、リクエストでつくるこの3ページ、たっぷり楽しんでくれ。

さて、ここで先月号で連載ロールプレイのプログラムを公開するといっていたが、それを楽しみにしているみんなにあやまらなくちゃあいけない。というのも、今月はなにやらリクエストがいろいろきていて、挑戦は受けるといっている手前、ちょいとかたづけなくちゃあいけないので、しばし1ヵ

コンピューターバラエティショー GAMEジョッキー

まだ波素魂（パソコン）が舞魂（マイコン）と呼ばれていたころ柔物（ソフトウエア）の国に米質苦（ベーシック）という無能言語が流行した。米質苦は恐ろしい魔術を使い柔物職人（プログラマー）を破滅させるという。三九真九（ミックマック）は米質苦の実体を探るため大和の国から仮面の構造化柔物職人を呼んだ——その名もドクだみ参上！

月のおまちを！ というわけだ。

では、今月1枚目のはがき、いってみようか。

えっと沖縄県は宮城学君からのはがきだ。えっと先々月号に載せた「キャラクターメーカー」が動かないとのことだが、これは困ったことだな。エラーの種類は書いてあるかな？ ふうむ、3200行で「OUT OF STRING SPACE」か。マシンはなんだ？ PC-8001mkIIか。では、なぜそうしなければいけないかという理由もふくめて解決策を教えてあげよう。

まず、元のぼくのプログラムはPC-9801で組まれている。そして8001はベーシックレベルでは非常に似た命令体系をもっている（ほとんどコンパチといっていいほどだ）。だから、あのソースリストは一見したところ入力するだけであっさり動くようにみえるだろう（事実ほとんどなんの問題もないはずだ）。しかし、グラフィックを除いても、いくつか8001と88／98系のベーシックでは、コンパチビリティがかなり崩れているところがある。君がひっかかっているのは、その（メーカ

ーはほんのすこしといっているが実際は多数ある）コンパチビリティが崩れているところのひとつだ。先々月号をひっぱりだして見てくれ。どこにも「CLEAR」命令がないだろう。これが理由だ。プログラムが動くようにしたければ、100 CLEAR 6000とでもしておけば動くはずだ。これでもまだエラーがでるなら、この「6000」という数字を「8000」くらいまで大きくしてみてくれ。

では、なぜこうすると動くようになるのか？ それを種明かししよう。すこし話はベーシックのなかみにつっこむから難しくなるが、がまんして読んでくれ。あのプログラムはみてもわかるとおり文字変数を多数使用している。そしてベーシックの中では文字変数というものがどういう形でつくられているかというと2つのものからできているんだ。1つが変数テーブル上にある変数のアドレス。

もう1つが「文字変数領域」にある文字列のならびだ。具体的に説明すると、たとえば「PRINT A$」という命令が実行されたとしよう。するとベーシック内部での動作は、

1：変数テーブル上のA$の内容をもってくる。

2：それを「文字変数領域」のアドレスとしてそこから先を画面に表示する。

とまあ、こういう風に中では動くことになる。つまり実際の文字列は「文字変数領域」のなかにあるわけだ。そして変数はそれのアドレスをさししめしているだけだ。

じゃあ、こんどは文字変数になにかを代入する場合を考えてみよう。たとえば「A$＝″GAME JOCKEY″」だ。

1：A$を変数領域でサーチしてなければ、A$をつくる。

2：つぎに文字変数領域のあきをさがす。

3：空きがあれば、そこにデータをほうりこむ。

4：空きがなければ、「OUT OF STRING SPACE」をだす。

これでわかったろうけれど「OUT OF STRING SPACE」というエラーはこの「文字変数領域」の中がいっぱいで、もう新しい文字変数を作るだけの領域が確保できませんという意味なんだ。そして、8001ベーシックでは文字変数領域をふやす、つまり「CLEAR」の第一パラメータのサイズを大きくするということがその対応策になる。

ではなぜ元のプログラムにはそのようなものはないのか？ 理由はある(当たり前だが)。88／98ベーシックでは、文字変数領域が自動的に設定されるためにそのようなことをする必要はないのだ。これでわかったかな？ その他には書き換えるところはないはずだから安心してくれ。じゃあまた手紙をくれよ。

つぎの手紙だが、青森県は円子健一君からだ。なになにマニュアルにのっていない命令？ あのなー、おまえ。もうちょっとプログラムを読んでから手紙はだせよ。「ESC」は変数名じゃ。2800－2980行をよく読んでみろ。次の「LSET」はこれは確かに君のマシンにはないかもしれないが、ここでこちらから聞きたいことがある。君のX-1にはディスクはついているかな？ もしついているのなら、ディスクファイル操作関係のとくにランダムアクセスのあたりを読んでみてくれ。S-BASICにはないかもしれないが、Hu-BASICにはたぶんあると思う。ぼくは最初に「マイクロソフト系のベーシック」と断ってお

```
8990 '
9000 VX=0:VY=0:SX=0:SY=0
9010 IF MP=0 THEN VY=-1:SX=1
9020 IF MP=1 THEN VX=1:SY=1
9030 IF MP=2 THEN VY=1:SX=-1
9040 IF MP=3 THEN VX=-1:SY=-1
9050 RETURN
9100 READ KY$:IF KY$="END" THEN 9170 ELSE READ XLM,YLM
9110 FOR L=1 TO YLM:FOR M=1 TO XLM:READ MAZE(M,L):LMAZE(M,L)=0:NEXT:NEXT
9120 READ RLC,X,Y,CD
9170 RETURN
9200 GOSUB 9300:LOCATE 34+MC,17:COLOR 2:PRINT MID$(KY$,MC+1,1)
9210 COLOR 7:LOCATE 26,21:PRINT"FIND KEY!!!":RETURN
9300 FOR M=21 TO 24:LOCATE 25,M:PRINT"                    ";:NEXT:LOCATE 26,21:RETURN
9400 COLOR 4:LOCATE 33,3:SC$=RIGHT$("0000"+MID$(STR$(SC),2)+"0",6):PRINT SC$
9410 IF SC>HI THEN HI=SC:LOCATE 33,14:PRINT SC$
9430 LOCATE 33,9:PRINT RIGHT$("000"+MID$(STR$(CD),2),4)
9440 LOCATE 33,7:PRINT RIGHT$("0000"+MID$(STR$(EN),2),5)
9450 LOCATE 33,5:PRINT RIGHT$("00"+MID$(STR$(DM),2),3);"%":RETURN
9500 BEEP 1:BEEP 0:RETURN
9600 FOR L=0 TO 24:FOR M=0 TO 24:LOCATE L,M:PRINT" ";:NEXT:NEXT:RETURN
9700 GOSUB 9300:FOR L=1 TO 200:GOSUB 9500:NEXT
9710 COLOR 2:LOCATE 26,21:PRINT"ｿﾝｶﾞｲｦ ｳｹﾀ!":RETURN
9990 '
10000 RESTORE 20000:CLS 3:SC=0:DM=0:EN=3000:HS=5
10100 LINE (400,0)-(639,399),5,B:COLOR 7
10110 LOCATE 27,3:PRINT"SCORE:000000"
10120 LOCATE 27,5:PRINT"DAMAG:000%"
10130 LOCATE 27,7:PRINT"ENRGY:00000"
10140 LOCATE 27,9:PRINT"TIME :0000"
10150 LOCATE 27,14:PRINT"HIGH :";RIGHT$("0000"+MID$(STR$(HI),2)+"0",6)
10160 LOCATE 27,17:PRINT"K.CODE:XXXXX"
10170 LINE (400,151)-(639,199),1,BF:LINE (400,151)-(639,199),6,B
10180 LOCATE 26,19:PRINT"INFORMATION"
10190 LOCATE 28,1:COLOR 2:PRINT"MINOTAURS":COLOR 7:LED=5
10210 FOR L=0 TO LED
10220     XP=L*L*L+L*4:XP=190-XP
10230     LX(LED+1-L)=XP:RX(LED+1-L)=399-XP
10240     UY(LED+1-L)=XP¥2:DY(LED+1-L)=199-XP¥2
10250 NEXT
10260 LX(0)=0:UY(0)=0:DY(0)=199:RX(0)=399:RETURN
12000 CMP=0:GOSUB 9100:GOSUB 9300
12010 FOR L=0 TO 4
12020     EX(L)=INT(RND(1)*(XLM-1))+2:EY(L)=INT(RND(1)*(YLM-1))+2
12030     IF MAZE(EX(L),EY(L))=1 OR EX(L)=X AND EY(L)=Y THEN 12020
12040     AX(L)=SGN(RND(1)-RND(1)):AY(L)=SGN(RND(1)-RND(1))
12050 NEXT:RETURN
19990 '
```

図1

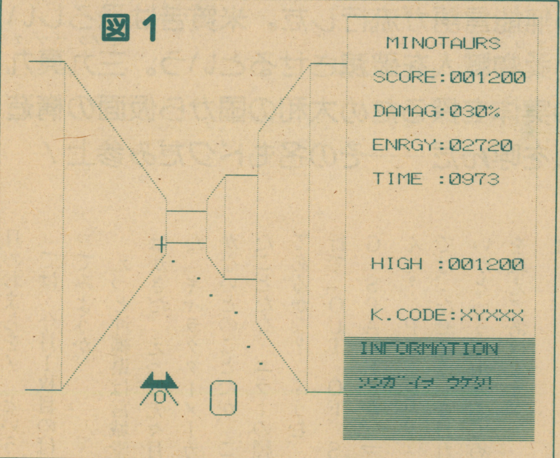
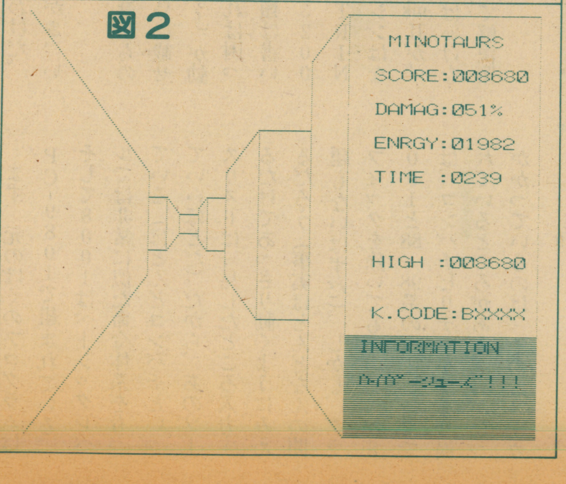


図2



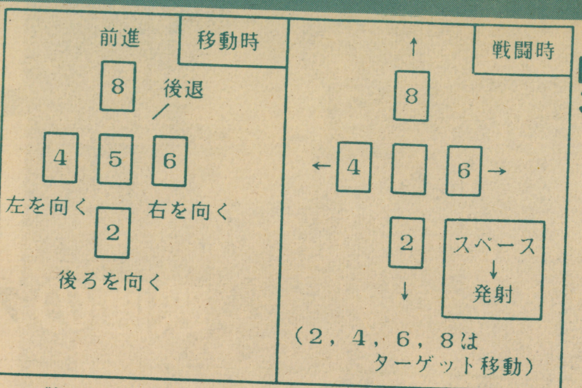
迷路データフォーマット

キーコード，迷路横サイズ，迷路縦サイズ
データのやま（横＊縦）
最初の向き，最初の横位置，縦位置，タイム

向き：上＝0，右＝1，下＝2，左＝3

◀図4

```
20000 DATA HYPER,11,11
20010 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
20020 DATA 1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,2,1,0,1,3,0,0,1,0,1
20030 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1
20040 DATA 1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,5,0,0,1,0,6,0,1
20050 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
20060 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
20070 DATA 1,2,2,1000
20080 DATA BEEP!,15,11
20090 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,0,0,1,5,1,0,0,0,0,0,0,4,1
20100 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,1,6,0,0,0,0,1
20110 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1
20120 DATA 1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,0,0,3,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1
20130 DATA 1,0,1,3,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,0,7,3,1,0,0,0,0,0,1,2,0,0,1
20140 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
20150 DATA 0,8,6,300
20160 DATA ﾜｻｷｲﾇ,20,11
20170 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
20180 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,2,9,0,0,0,1,0,1,1,1,1
20190 DATA 1,9,1,1,9,1,1,0,1,1,1,1,1,4,0,0,0,0,4,1
20200 DATA 1,0,0,0,0,0,1,0,3,0,0,5,1,4,1,0,1,1,0,1
20210 DATA 1,1,3,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,0,0,3,0,0,1
20220 DATA 1,0,0,0,1,0,9,0,1,0,1,0,0,0,1,1,7,1,0,1
20230 DATA 1,0,1,0,3,0,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,3,0,0,1
20240 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,3,0,1,1,1,5,1,0,1,0,1,1
20250 DATA 1,0,1,1,1,0,9,0,1,1,1,6,1,0,0,0,1,0,0,1
20260 DATA 1,5,0,0,0,0,1,0,4,4,4,0,0,0,1,0,0,0,1,1
20270 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
20280 DATA 0,4,8,400
20290 DATA A.S.O,15,15
20300 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1
20310 DATA 1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,5,1,0,1
20320 DATA 1,1,0,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1,0,4,0,1
20330 DATA 1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,0,9,1,1,1,1,0,1,3,1,0,1,0,0,0,1,1,1,0,1
20340 DATA 1,0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0,1,0,1,1,3,1,0,1,2,1,0,0,0,0,3,0,0,1
20350 DATA 1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1
20360 DATA 1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
20370 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
20380 DATA 0,2,14,300
20390 DATA HELLO,20,20
20400 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
20410 DATA 1,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,1
20420 DATA 1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,1,0,1
20430 DATA 1,0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1
20440 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1
20450 DATA 1,1,1,1,1,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,9,0,0,0,1
20460 DATA 1,0,1,1,0,0,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1
20470 DATA 1,0,3,1,1,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1
20480 DATA 1,0,1,1,0,0,0,0,0,1,1,1,0,1,0,1,1,0,1,1
20490 DATA 1,0,3,1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,1
20500 DATA 1,0,1,1,0,0,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1
20510 DATA 1,0,3,1,1,1,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,1,0,1,1
20520 DATA 1,0,1,1,0,0,0,1,0,1,5,1,1,0,0,0,1,0,1,1
20530 DATA 1,0,3,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,0,1
20540 DATA 1,0,1,1,0,0,0,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,1
20550 DATA 1,0,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,7,7,0,0,0,0,0,1
20560 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,0,0,0,0,1,1,0,1,0,1,1,1
20570 DATA 1,7,0,0,0,0,0,1,0,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1,1
20580 DATA 1,1,7,1,6,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,2,1
20590 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
20600 DATA 2,2,2,350
20610 DATA ♥NORA,25,25
20620 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
20630 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,6,1,6,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
20640 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1
20650 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,1,0,1,0,1,1,0,0,0,1,0,6,1
20660 DATA 1,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0,1,6,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,1
20670 DATA 1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,1,0,6,1
20680 DATA 1,0,6,6,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,1
20690 DATA 1,1,0,1,0,0,0,1,1,0,1,1,1,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
20700 DATA 1,0,0,1,0,1,0,0,0,0,1,6,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1
20710 DATA 1,0,1,1,0,1,1,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
20720 DATA 1,0,1,1,0,1,9,1,0,0,0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,7,1
20730 DATA 1,0,0,0,3,0,0,1,0,1,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0,0,1,4,1
20740 DATA 1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,3,1,3,1,3,1,1,0,1,7,1
20750 DATA 1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0,3,0,1,3,1
20760 DATA 1,0,1,0,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,3,1
20770 DATA 1,0,0,0,0,0,3,0,0,1,0,0,3,0,0,0,0,1,0,0,9,1,3,1
20780 DATA 1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,4,1,1,4,1,1,1,1,1,3,1
20790 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,4,0,0,3,0,0,0,0,0,0,1,3,1
20800 DATA 1,1,4,1,1,4,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,4,1,1,4,1,4,1,7,1
20810 DATA 1,0,0,0,0,0,1,6,6,6,0,4,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,7,1
20820 DATA 1,4,1,1,4,1,1,1,1,1,0,1,0,1,9,1,1,1,1,1,1,6,1,6,1
20830 DATA 1,3,3,3,3,1,0,0,7,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,6,1,9,1
20840 DATA 1,9,1,1,9,4,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,0,1,1,1,1,1
20850 DATA 1,3,3,3,3,1,0,0,7,1,0,7,1,7,0,1,0,7,1,0,0,0,0,2,1
20860 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
20870 DATA 2,2,2,300
29990 DATA END
```



◀図3

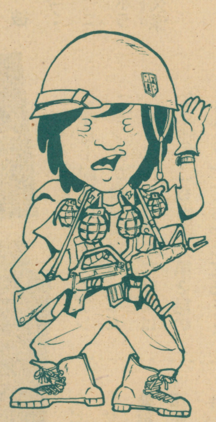
いたはずだ。しかしまあ、そのうち気がむいたら移植してあげよう。しかしそんなのより、君が自分でつくったゲームでも送ってこないか？

さて、今月とりあげる最後の手紙だ。大阪府は名なしのゴンベイ君からだ。「エプシロン3」のようなシューティングゲームの作り方をかんたんでいいからおしえてください、とのことだが……。少しこれは困った質問だな。まず「エプシロン3」自体はいってしまうなら、そんなにプログラムテクニックがあるわけでもなし、すごく新しい驚くようなところもなし、強力なコンパイラとアセンブラがあればかんたんに作れてしまうが、それはまあいいとして、あれのどこが欲しいのかこの手紙ではわからんのだ。が、まあいいや。あのゲームの基礎となる部分を組んでみてあげよう。対応機種は例によって98／88系だがLINE文、SCREEN、とあと今回はプリントのキャラクターの書き換え程度でたいていの機械で走るようになると思う。

ゲームの名前は「ミノタウロス」、これはギリシャ神話からとってきた名前でクノッソス迷宮に住んでいた怪物のことだ。ゲームの内容は単純明快。迷路が3-Dで表示される。その中を歩き回って怪物と会うと戦闘モードになる。怪物を倒し、怪物が持っているキーコード（画面参照）を手に入れる。5匹の怪物すべてを倒すとキーコードが1つの単語となるので、単語ができたら出口を探しだして脱出してくれ。

キーの役割は迷路の中を探索（たんさく）しているときと、戦闘中の2つに分かれている。キー操作図を見ておぼえてくれ。

それと、誌面がないので、くわしくは説明できないが、20000行以降のデータを書き換えるとオリジナル面をつくることもできる。なお、今回はプログラムが非常に大きくなってしまったために無理やり詰め込んだので、じつにみづらいプログラムになってしまった。だから打ちこみには十分気をつけてな。じゃあ、また来月！



私は、史上最強空前絶後古今無双のプログラマー！　私は誰の挑戦でも受ける！　だが、挑戦なしでは戦うことはできない！　ゆえに君の手紙を待っておるぞ！

Beeper試写室

ジョン秋月

●ホラー、アニメ、SFX……映画のオモチャ箱を楽しんでください

▲第2話。この人が怪奇小説家のキングさん。

ホラー・コミックスの映画化

1950年代のはじめ、アメリカで大流行した雑誌が、この映画のタイトルにもなっている『クリープショー』。

1冊のコミック・ブックには1話7ページの読み切り恐怖マンガが5編ほど収められていて、それはアメリカの少年たちを怖がらせたのです。

ところが、頭の固い親たちが騒ぎはじめました。教育上よろしくない、と。困ったもんだと思うでしょ。そんな反対の声が大きくて、ホラー・コミックス『クリープショー』は残念ながらつぶれてしまったのです。

脚本のキング氏も第2話に出演

さて、それから三十数年たった現在、ホラー・コミックスが映画となってよみがえったのであります！

プロローグとエピローグを別にした5話から成るオムニバス形式は、雑誌の『クリープショー』とそっくり。1本の映画で5つのちがったコワサを味わえちゃうってわけ。ホラー中毒にかかっているキミ、スタッフもすごいんだぞ。監督は「ゾンビ」のジョージ・A・ロメロ。ゾンビという言葉を世に広めた人だ。彼のデビュー作「ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド」は、ニューヨーク現代美術館にホラー・クラシックとして永久保存されておるのだ。

脚本がこれまたスゴイ！ミスター・モダン・ホラーこと怪奇小説家のスティーブン・キングが書いている。なんとキングさんは脚本だけではなく映画にも出演（第2話の主人公！）しちゃってる……こりゃ、マジだよ?!

▼第3話。海で殺された2人はゾンビとなってフクシュウに。

クリープショー

お話をちょっとだけ教えます

ロメロさんもキングさんも少年時代は雑誌『クリープショー』の大ファンだったらしい。楽しみだゾ、と、ボクは大声で言いたい。

●第1話「父の日」——父を殺してしまった娘ベリンダが墓場で思いもかけない目に……。

●第2話「草まみれの男」——農夫の指先に妙な植物がはえてきた。

●第3話「みち潮」——ゾンビがピチャピチャと水をしたたらせて、仕返しにやって来る。

●第4話「開封厳禁」——木の箱を開けてみたら、そこにはキバをむき出した怪物が。

●第5話「クリープショー」——部屋で見つけた1匹のゴキブリが、あっという間に……。

お話の続きは劇場で、たっぷりと恐怖してくだされ。

（日本ヘラルド映画配給・1月下旬公開予定）

▲第5話。このゴキブリ、体長が12センチ以上もあるんです。

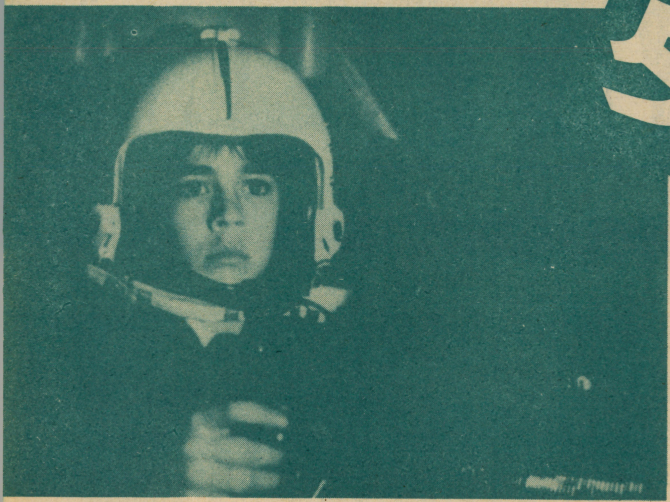
天才少年があらわれた

いやはや、すごい少年があらわれた。学校の成績はバツグン。先生よりもよくできる天才なのです。
コンピュータ・ゲームをやれば、想像もつかないハイスコアを出しちゃうし、野球はやったこともないのにホームランばかり。
まったく、うらやましいね。少年の名前は〝ダ・リ・ル〟。年齢、10歳――。
ダリルがさらわれた！コンピュータ専門の科学者がその犯人。いったいなんの目的で少年を連れ去ったのか。ナゾは深まって、映画はいっきにクライマックスへ。

ダリル D.A.R.Y.L.

ダリルを演じるオリバー君

主人公のダリルを演じるのは、バレット・オリバー君。このページでも以前に紹介した「ネバーエンディング・ストーリー」に、バスチアンの役で出ていた少年だ。SFX映画「コクーン」にも重要な役で出演していたね。成長がとっても楽しみな俳優だ。
（コロムビア映画配給・2月公開予定）

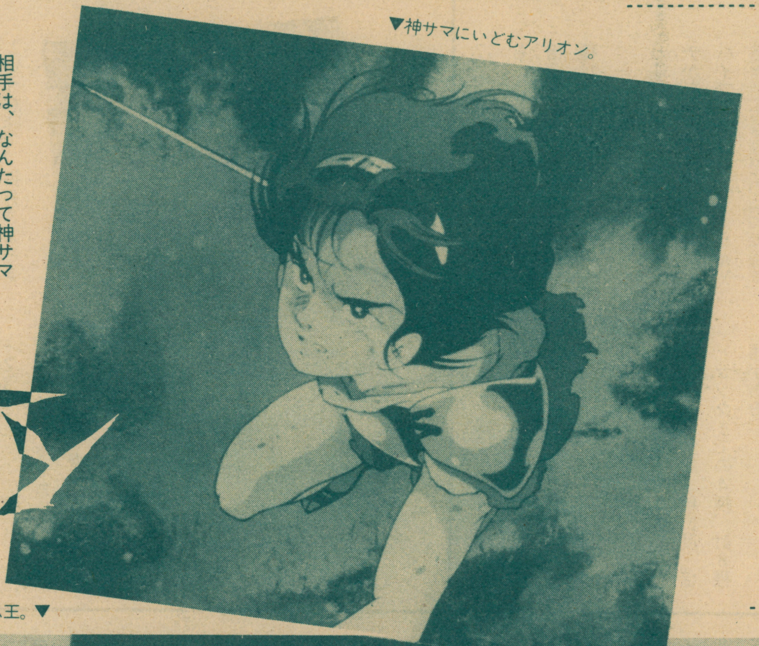


▲ダリルにとってはジェット機の操縦もカンタン。

超能力と戦う少年アリオン

昔……まだ神サマと人間が同じ世界に住んでいたころの物語なのであります。
アリオンは、母の目がみえないのが、海の王ポセイドンと地上の王ゼウスの呪いのためだと知り、彼らと戦って母を救うべく旅に出発。
相手は、なんたって神サマなのだ、超能力のカタマリだよ。普通の少年アリオンの武器は〝愛〟と〝努力〟だけだ。はたしてどうなることか、映画は全編ハラハラのワクワクでドキドキ。もう見ちゃ、いられない。
アリオン、負けるな！の手に汗にぎる感動アニメ。これは、あの「風の谷のナウシカ」にせまる作品と、いえそうです。
監督は「機動戦士ガンダム」「クラッシャージョウ」を手がけた安彦良和。
（東宝洋画系・3月ロードショウ公開予定）

▼神サマにいどむアリオン。



ネオ・ヒロイック・ファンタジア
ARION アリオン

いま一番新しいSFX映画だ

ウォルト・ディズニーがハリウッドを代表するベスト・スタッフを集めて製作された最新鋭のSFX映画。
いままでに「オズ」は何度か映画化されて、ジュディ・ガーランドやシャーリー・テンプルといった大スターを生んできました。
今回、主人公のドロシーを演じるのは数千人のオーディションから選ばれたファルーザ・バークちゃん。
宝石のかがやく中を地底王国まで落下していったり、大洪水の川に飛びこんだりと、拍手、拍手の大熱演。
ほかにも生首のコレクションをもつ魔女、モンビ王女や巨大な岩石に変身するノーム王といったキャラクターが登場。もう、春休みが待ち遠しいね。
（東宝洋画系・3月ロードショウ公開予定）

岩石に変身したノーム王。▼

Return To OZ オズ

INFORMATION
インフォメーション

ナムコ オリジナル カレンダー

株式会社ナムコでは、1986年度オリジナルカレンダー2種を発売している。

1つは「ナムコカレンダー'86」で、B6判の机の上に置くタイプ。ゼビウス、パックランド、ドラゴンバスターなど、計7枚のC.G.画面で構成されている。BEEPERなら、ノドから手がでるほどの、うれしいカレンダーだ。

通信販売かナムコの直営ゲームセンターでのみ、手に入れることができる。価格は、500円（通信販売の場合は送料400円をプラス、計900円を郵便為替で）。

そして、もう1つは「タイニィトットカレンダー」。

こちらは、グッと雰囲気がかわって、イギリス人女性クリスティン・アダムスが創った人形を使った、壁かけタイプのカレンダーだ。「タイニィトット」とは「チビッ子たち」という意味で、毎月さまざまな子供の人形たちが登場する。

価格は2000円で、全国の紀伊國屋書店で販売されている。

「ナムコカレンダー'86」の問い合わせおよび通信販売の申しこみ先●〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ㈱ナムコ社長室業務課（☎03・756・2311）

「タイニイトットカレンダー」の問い合わせ●㈱ナムコ販売部業務課（☎03・756・2311）

ソニーのフロッピーディスク新発売

ソニー㈱では、今までにも3・5インチフロッピーディスクを発売していたが、今回このラインナップを一新、あわせて5インチフロッピーディスクの発売を開始した。

3・5インチは、1枚プラスチックケース入り「MFD」シリーズと10枚ボックス入り「MFD」シリーズ。どちらも、片面・倍密度から両面・倍密度・倍トラックまでの4種類が用意されている。

一方、5インチ「MD」シリーズのほうは、3・5インチからの技術を受けついで、ハイプレシジョンV-VAX磁性体を採用した高品質、高信頼性のフロッピーディスクだ。10枚ボックス入り〈黒ジャケット〉シリーズと〈カラージャケット〉シリーズがあり、こちらもそれぞれ、片面・倍密度から両面・倍密度・倍トラックまでの4種、計8種類がある。

価格は、3・5インチMFD1枚プラスチックケース入りが1150円～1750円、10枚ボックス入りが1万1000円～1万7000円、5インチ「MD」シリーズは、すべてオープンプライスとなっている。

問い合わせ●ソニー㈱（☎03・448・2054）

エプソンのパーソナルワープロ

エプソン販売㈱は、12月1日から、パーソナルワードプロセッサ「エプソン ワードバンク」の発売を開始した。

このワープロは、セイコーエプソン㈱が〝コンパクトかつ低価格でありながら快適な操作性と優れた実用性を〟という考えに基づいて開発したもので、以下のような特徴を持っている。

●30文字までのひらがなをまるごと入力し、一気に漢字変換する文章一括変換、文書を最後までひらがなで入力しておき、後でまとめて句読点ごとに漢字変換する後追い一括変換が可能。

●3・5インチFDDを本体内に内蔵。

●12万語（複合語6万8千語を含む）の辞書を収録。

●24ドット、印字速度30字／秒の印字機能を備えている。

この他にも、多彩な編集機能を持ち、キーボードもJIS配列タイプと50音配列タイプが用意されている。

価格は13万8000円で、家庭用・個人用からビジネス用まで、幅広い応用がきくワープロといえる。

問い合わせ●エプソン販売㈱（☎03・348・7121）

MSX用コナミのゲームを10倍楽しむカートリッジ

BEEPERが泣いて喜びそうな、MSX用カートリッジが登場した。「コナミのゲームを10倍楽しむカートリッジ」だ。

このカートリッジ自体はゲームでもなんでもないんだけれど、全10種類のサポート機能を持っていて、ゲームカートリッジといっしょにスロットに差し込めば（2スロット必要）、ゲームの楽しさを10倍にしてくれるというワケ。

その機能はどんなものかというと、(1)スロー動作、(2)ランキング表示、(3)TV調整パターン表示、(4)プレイヤー数変更、(5)ステージ数設定、(6)ハイスコアのセーブ、(7)コマおくり機能、(8)ゲーム中断機

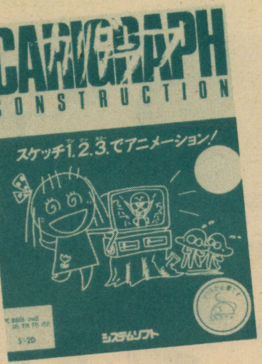
能、(9)ポーズ機能、(10)画面ライブラリーの10種類。

今までどうしても倒せない敵がいるとか、何回やっても先の面に進めないとか、せっかく出したハイスコアをあとで友だちに見せてやりたいとか、ゲームをやっていて、いつも考える問題をみごと解決してくれちゃう。

このカートリッジさえ持っていれば、今まで気づかなかったゲームの楽しみ方、おもしろさなんかを発見できるかもしれない。ただし、コナミのゲーム専用なのでご注意を。価格は4800円。キミもゲームを10倍楽しもうぜ!!

問い合わせ●コナミ㈱（☎03・262・9111）

パソコンで自作アニメーション



㈱システムソフトから、PC-88ユーザーにうれしいツールが登場した。

アニメーション作成ツール「カリグラフ・コンストラクション」だ!

パソコンでアニメーションを、というのは、パソコンで絵が描けるようになって以来の夢だったが、それが実現したのだ。

アニメというと、1秒間に何枚もの絵を使うので、それを1枚1枚描いたり、動きをチェックしたりと、たいへんな作業になってしまう。まして、それをパソコンでとなると気が遠くなってしまう。

ところが、この「カリグラフ・コンストラクション」を使えば、これらの作業が遊び感覚でできてしまうのだ。

ほとんどの操作は、マウスでアイコンを選ぶだけでいい。絵を描くのも、マウスを使えばラクラクだ。もちろんTVアニメのようなアニメーションは作れないが、自分が描いた絵が動きだしたときの感激はなんともいえないもの。おまけに、プレゼントディスク作成というコマンドがあり、自分が創ったアニメーションを、友だちの誕生日にプレゼントしたりできる。

キミも、ユニークなアニメーションを創ってみないか?

価格は、マウスとソフトがセットのものが3万円、ソフトのみのものが1万円だ。

問い合わせ●㈱システムソフト（☎092・714・6236）

少年宮本無茶四

BEEP〝ゲーム小僧〟でおなじみ二階堂正宏氏のマンガ〝少年宮本無茶四〟を紹介しよう。

この本は、朝日中学生ウイークリーに連載されたものをまとめた本だが、〝宮本無茶四〟がハチャメチャな冒険をくり広げる、少年少女向けの「健全ブラックユーモア」マンガだ。

BEEP編集室内でもバカ受けで、クスクス笑い声が聞こえるので、何かと思うとこのマンガを読んでいるというわけ。なかでも㊞のSと早川浩氏は大声で笑ったり、いつまでもニヤニヤしていたりとたいへんなものだ。

現在は、第1巻熱血編だけだが、第2巻死闘編も準備中とのこと。〝ゲーム小僧〟ファンの人は、ぜひ読んでみてほしい。

●あき書房刊　650円

MSXマウスとMSX2用C.G.ソフト

㈱日本エレクトロニクスでは、すでにMSXマウスとMSX用CGソフト「CHEESE」を発売しているが、新たに3種類の商品の販売を開始した。

1つは、MSX2用C.G.ソフト「CHEESE2」。512×212ドット対応で、画面上のアイコンを選ぶ、対話形式のため操作がかんたん。色は512色中16色の表示が可能、マウスとキーボード両方に対応している。

また、作図・描画、文字出力、編集・効果、スクリーントーン、カラーシミュレーション、絵の保管、プリントアウトといった豊富な機能を持っており、制作した絵は、DISKBASICを使って自作プログラムに応用することもできる。価格は、6800円。

2つ目は、MSXマウス。今までは「CHEESE」とセットでのみ販売していたものを、単品で商品化したもの。このマウスは、4ビットパラレル転送のNEOSマウスと呼ばれるもので、MSXに限らず汎用I/Oポート（ジョイスティックポート）を持つマシンならどの機種にも使える。価格は、1万2800円。

最後は、「MSXマウス＋CHEESE2」。こちらは前述の2点をセットにしたもの。価格は1万7800円。

問い合わせ●㈱日本エレクトロニクス（☎03・486・4181）

アスキーC.G.ツールフェスティバル

㈱アスキーでは、'85年11月15日から'86年2月28日まで、〝アスキーC.G.ツールフェスティバル〟を開催している。

期間中の応募者のなかから抽選で、計585名にすごい商品が当たるのだ。

まずチャンス1として、アスキーから発売されている、「アートマスター88」、「インクポット（データライブラリ含む）」、「ファニー」、「キャンディ2」、「ジーズスタッフ」、「マイクロソフトマウス」の各ソフト、ハードに付いているユーザー登録カードを送る。これで〝マウスコンストラクションセット（写真）〟が当たる資格がもらえる。

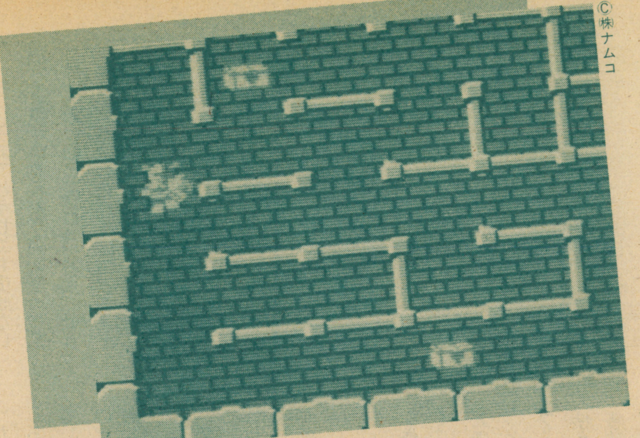
そしてチャンス2は、キミたちが、これらの商品を使って描いた作品を送るというもの。毎月20名に、作品をフジカラージェットグラフィーでB2サイズのポスターか、プリントTシャツにしてくれる。

さらにチャンス3として、前述の2つの応募者のなかから抽選で、デジタイザや、プリンタ、プロッタ、パソコンなどのハードまで当たってしまうのだ。

とにかく、当選するには、自分が描いた作品をどんどん送ることが早道だ! アスキーは、キミたちのユニークな作品を待っている。

応募方法/フロッピーディスク1枚につき1作品。ラベルに●使用ソフト名●メディアの種類●使用ハード名●作品名●氏名、年齢、住所、電話番号、職業、パソコン歴を記入。〒107 東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル㈱アスキーソフトウェア企画部内「C.G.ツールフェスティバル事務局」まで。

問い合わせ●㈱アスキー（☎03・486・7111）



ゲームデザインアイデアノート

第2回 ドルアーガの塔の発想を分析する

文●米平中

1つのゲームをデザイナーが作り上げていくなかには、さまざまな発想(アイデア)が織りこまれているものである。今回は、今人気絶頂の『ドルアーガの塔』を素材に、その発想の方法を分析してみよう。

ドルアーガの塔の発想を分析してみる

前回は「発想(アイデア)」の大まかな分類をしたが、今回は『ドルアーガの塔』のビデオ・ファミコン版と、ボードゲーム版をテキストとして「発想(アイデア)」の分析(ぶんせき)をしてみよう。

『ドルアーガの塔』は、アーケード・ゲームとして登場したときから、アクション・ゲームにRPG的な味つけをしたことで大ヒットした。このくらいのことは、BEEPの読者なら知ってるネ。

ボクもゲームセンターでひと晩中（新風俗営業法の施行(しこう)前だョ、モチロン）『ドルアーガの塔』の前にかじりつき、何十枚の百円玉に別れを告げたことか……。

最近では、ファミコンという、コスト・パフォーマンス（費用対効果）にすぐれた画期的ゲーム専用機のおかげで、ハードさえ買ってしまえば、あとは5000円前後でたいていのゲームは、いつでも好きなだけプレイできる。

これは年少者には大金に感じられるかもしれないが、反射神経のにぶくなったボクたちオジサンにとっては、ありがたいのだ。ゲームセンターで何十枚も百円玉を使うより結局安上がりなんだョ。

ドルアーガの塔の基本は迷路タイプのアクションゲーム

まあムダ話はともかく、『ドルアーガの塔』の特色をみてみよう。

①戦いのなかでいくつもの謎(なぞ)を解き明かす

②成長していくプレイヤー

③30種以上もの個性的なキャラクター

④多彩なBGM

（以上、ファミコン版『ドルアーガの塔』取扱説明書より）

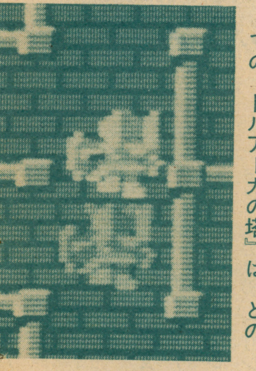
⑤攻撃と防御(ぼうぎょ)の分化――攻撃には剣を、防御には盾(たて)を使用

⑥横スクロール画面

⑦ランダム・マップ

ざっと7つほど特色をあげてみたけれど、このなかでも、最初に述べた「ロールプレイングの要素」にあてはまるものは①と②だ。

この①と②の要素を分析する前に、まずコンピュータゲームとしての『ドルアーガの塔』は、どのような基盤(きばん)に立っているかを考えてみよう。



『ドルアーガの塔』は、基本的には迷路タイプのアクションゲームだ。

そう、古くは『平安京エイリアン』(もう1度やってみたい！あれは初期の傑作(けっさく)だった)、ポピュラーなところでは『パックマン』といったタイプのゲームだ。

それに、⑥の横スクロールと、⑦のランダムに面を構成する機能を付け加えたのが『ドルアーガの塔』の基本線なのだ。

つまり、迷路タイプのアクションゲームに2つの新しい要素が加わったゲームなのだ。

宝箱を探し出すのは隠れキャラを発見するのと同じ発想

では、いよいよ〝ロールプレイングの要素〟である①の謎解きと②の成長するキャラクターについて考えてみよう。

①と②は密接な関係にある。主人公ギルを成長（パワーアップ）させるためには、隠された宝箱をさがしださなければならない。宝箱の中には、さまざまなアイテムが入っていて、このアイテムを取っておかないと、後々ヒジョーに不利になるのだ。

さらに、宝箱は最初から画面上に存在せず、〝何か〟をしなければ出現しないのだ。最近はやりの「隠れキャラ」的な要素もある。

取扱説明書に書かれた「幾多(いくた)の謎を解き明かす」とは「隠れキャラ」である宝箱を、どのようにして画面上に出現させるか、といい

かえてもいいだろう。
とすれば、最もロールプレイ的な要素は、②の「成長するキャラクター」ということになる。

経験ポイントの上げ方をアイテムの獲得という形で視覚化

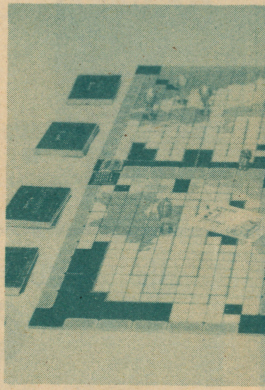
ロールプレイング・ゲームではキャラクターの「成長」は基本的に「レベル」の上がることだとされている。この「レベル」を上げるためには、ふつう「経験ポイント」を上げなければならない。「経験ポイント」は、プレイヤー・キャラクターがモンスターを退治したり、宝を手に入れたり、効力のある魔法を使ったりすることで上昇する。このポイントがいくつか集まるごとに1レベル、キャラクターのレベルが上がるのだ。
コンピュータ・RPGではなく、『ダンジョン&ドラゴンズ』のようなボードゲームのRPGの場合は、経験ポイントの上げ方も若干ちがってくる。1つのシナリオが終了した時点で、あるプレイヤーのキャラクターが、どのような行動をとり、役割を果たせたかが、経験ポイントの評価対象になるからだ。
『ドルアーガの塔』では、ギルの成長は手に入れたアイテムによって果たされる。これが悪いとはいわない、むしろ、すぐれたアイデアだ。ギルの成長(パワーアップ)が視覚化されて、ひと目でわかるのだから。「経験ポイント」のような漠然とした考え方よりも、アイテムの獲得のほうがより単純明快で、アーケードゲームにはあっているといえるだろう。

ドルアーガの塔の発想を整理してみると…

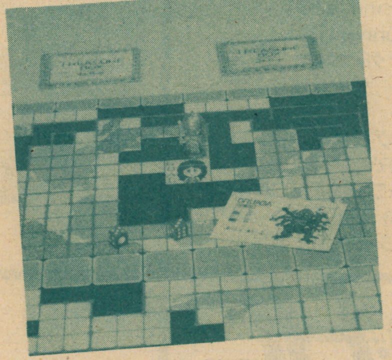
こうして「横スクロール・ランダムマップ・迷路タイプゲーム(あ〜長いっ!)」に、さらに2つの新しい要素が付け加えられたのだ。あとは多彩なBGMと敵キャラで味付けし、時間制限を設定して永久パターンをなくすと(実際の発想の順序はちがうだろうが)『ドルアーガの塔』というゲームの目鼻がついてくる。
ここで前回の復習。『ドルアーガの塔』の基本線は、迷路タイプのゲームで、それに2つの要素を加えた。これは〝従来のゲームに何かを付け加え、別のゲームに仕立て上げるという発想〟である。
そこへロールプレイの要素を加えたのは、〝異なった性格(質)のゲームを組み合わせることで、新しいゲームを作り上げる発想〟といえるだろう。
なお、特色⑤「攻撃と防御の分化」もすぐれた発想である。ゲームを進めるうえでは、攻撃するばかりでなく、防御もしなければならない。防御のために呪文を受けることによってポイントを稼げるようになっているのだ。
これは、前回の分類以外の発想である。

ボード版を通してドルアーガの塔の基本的性格をあぶりだす

では次に、ボード版『ドルアーガの塔』へ話を移そう。
ボード・ゲームは、コンピュータ・ゲームとちがって、数々の手順——たとえば戦闘解決や移動の決定など——を、人間が処理しなければならない。そのために、ボード・ゲームではあらゆるできごとはより抽象化(単純化)されている。
これは、ゲームを評価するときにしばしば使われる『プレイアビリティ』——遊びやすさ、コンピュータ・ゲームの場合〝操作性〟が近いだろう——を高めるためである。
コンピュータ・ゲームと同等のデータ量を持つボード・ゲームを作った場合、1回の戦闘の結果を求めるには、多くの計算とランダマイザー(サイコロやチットなど)を使用しなければならない。とくにシミュレーション・ゲームでは計算に何分もかかってしまう。ところが、コンピュータ・ゲームの場合は、計算を短時間に処理できる。
だから、コンピュータ・ゲームをボード版にする際、コンピュータ版のエッセンスのみが取り出されているのである。
その意味で『ドルアーガの塔』のボード・ゲームを分析するのは、コンピュータ版を理解する助けになるのだ。



ボード版では、ゲーム盤の任意配置、宝物カード、モンスター・カード、という3つの要素がクローズ・アップされている。
さらに、ボード版ならではの勝利条件、つまりどうすれば勝てるかを、カイ・カードを引くことで決めるようになっている。
これで、コンピュータ版、ボード版ともに『ドルアーガの塔』の興味の中心は、キャラクターの成長と宝物の出し方、モンスターの倒し方にあることが明らかになっただろう。



今回のように、他人のデザインしたゲームを分析し、パターン化していくことは、ゲームデザインを考えるうえで、たいへん有効な方法である。
このような作業をする中で、フッと新しい発想が生まれてくるからだ。
さて、このコーナーでは近く、「ゲームデザイン実践編」に移るつもりだ。それには、読者諸君の参加が必要だ。
そこで第1回目は、将棋(チェス)とアクション・ゲームを合体させるとどうなるか、をみんなで考えてほしいんだ。
おもしろいアイデアを思いついた人は、BEEP編集室「ゲームデザインアイデアノート係」までお便りを。
それでは次回まで。お便りのほうもヨロシク!

好評発売中！ 日本ソフトバンクの雑誌

月刊 1月号 500円 Oh!PC

特集：PC 1986

パソコンをとりまく新技術のすべて
プロセッサ、CD ROMから翻訳システムまで
ソフトを評論する「日本語MY CARD88」
全9800シリーズ対応ファイルマネージャ　ディスクユニット
新連載スタート　マンマシン・インタフェースのおもちゃ箱／やさしくマシン語／Play the C
恒例！お年玉プレゼント
特別別冊付録　プリンタ大全

月刊 1月号 480円 Oh!MZ

特集：BASIC"行動学"入門

付・N88、F、MSX BASICコマンド対照表
THE SOFTOUCH SPECIAL
GAME OF THE YEARノミネート発表
シリーズ 全機種共通モニタCIOS
FM音源サウンドエディタ
新連載 turbo LOGO入門／Multiplanの基礎知識
MZ-1500 回路図エディタ
X1/X1 turbo CG Gallery

月刊 1月号 480円 Oh!FM

特集：All that FM77AV

▶FM77AVの概要　▶4096色してくれ
▶スーパーインポーズ機能　▶ディジタイザ
▶F-BASIC V3.3　▶ベンチマークテスト
▶コストパフォーマンス　▶対応ソフト
▶神田泰典事業部長に聞く　など
■創刊3周年記念〈ビッグプレゼント〉
■テキストを修正してもCONTが可能になる　テキストエディタ　■今月の音楽プログラム：恋におちて、ダンシングスター

月刊 2月号 580円 月刊 情報処理試験

特集：61年度2種午後試験の完全征服法

■別冊付録
昭和61年度4月情報処理技術者試験願書一式（案内書、受付願書、振込用紙、受験ガイド）

季刊 第8号 480円 Oh!HIT BIT

新製品紹介　HB-F500＋Business KIT
明るいLode Runner II
楽しさ倍増ハイテク&コンストラクション
講座　BASIC，てりめーよ――ゲーム作りが学べるMSX-BASIC教室
CG　青春という名の美少女グラフィックス
「YU KI」(SMC);「MARY」(MSX2)
必殺ヒント集　New Adam&Eve,SF ZONE 1999
SMCリンクパッケージ集Vol.4 MSXロールプレイングゲーム「ランボー」「ブラックオニキス」etc.

月刊 2月号 580円 Oh!16

■特集／そこが知りたい!! パソコン高級言語

〈概論〉●プログラミング言語をどう使うか
〈言語レクチャー〉●本格派汎用プログラミング言語Logo ●文字列処理が得意ワザLisp ●移植性のよいC言語 ●注目され出したModula-2 ●理路整然としたPascal ●人工知能向き言語Prolog ●ことばで遊ぶ ●住所録をつくる

■特別企画／プリンタをコントロールする

●ESC/Pプリンタドライバ使用感
●MX-4プリントマネージャを見る
●MS-DOS上でプリンタ制御専用コマンドを作る

季刊 第14号 480円 Oh!HC

■HCシリーズを電話回線につなごう
■パソコン通信をはじめよう
■タートルグラフィックスSpice Set
■年末調整事務の省力化EDITOR
■美しい文書作成ツール英文書メーカー
■ボクのとっておきゲーム　がんばれZEM君
■電子ノート機能アップツール
検索プログラム
■アキラのパソコン世相を斬る
■THE BOARDユーザー・インタビュー

季刊 第8号 480円 Oh!PASOPIA

ニューマシン登場：
PASOPIA 1600 DJ-5030

●パソピアビジネスレポート
●日本語ワードプロセッサ
レベル2／ラティスC／日本語PIPS
●informix／オンライン入門
●パソピア、5、7GAME・ゲーム・げーむ

料金受取人払

郵便はがき

102

麹町局承認 2555

差出有効期間
昭和61年12月
7日まで

(受取人)

東京都千代田区
四番町2-1

㈱日本ソフトバンク

Beep 2月号 編集室行

住所 □□□-□□ ☎ ( )

氏名	年齢	性別 男 女
職業 学校(学部・学年)	所有機種	
購入書店・ショップ	よく読む雑誌	

あなたの希望するプレゼント番号をお書きください

プレゼントNo.

愛読者カード〈2月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今後とりあげてほしい企画・ゲーム

★あなたが好きなパソコンゲーム・ベスト1

★あなたが好きなビデオゲーム(ゲームセンターのゲーム)・ベスト1

★あなたが好きなテレホビーゲーム(ファミコンなどのゲーム)・ベスト1

★別冊で出してほしい企画

★今月の通信簿(記入方法は148ページを参照してください)

	イイ	イマイチ	ヤメテ		イイ	イマイチ	ヤメテ		イイ	イマイチ	ヤメテ		イイ	イマイチ	ヤメテ
01				07				13				19			
02				08				14				20			
03				09				15				21			
04				10				16				22			
05				11				17				23			
06				12				18				24			

切り取り線

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京	1 — 29307 (十 万 千 百 十 番)	金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク		料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※ (郵便番号　　　)		備考	
			受付局日付印	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 （郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	1 — 29307 (十 万 千 百 十 番)
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク	
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円	
払込人住所氏名	※	
備考	受付局日付印	

振替用紙

←点線から、きれいに切り取ってご使用ねがいます。

切り取り線

定期購読のお申し込み頂きありがとうございます。この申込書は、弊社到着が毎月末に〆切となりますので、それに遅れますと次々号からのお申し込みとなります。また、遡ってよりのお申し込みは出来ませんので悪しからず御了解下さい。

切り取り線

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

送り先	お名前	フリガナ	性別 男・女	年齢	ご職業
	ご住所	フリガナ 〒			
	お電話	ご自宅	勤務先		

申込書	Beep 定期講読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み BP NO.	年間 4,320円
	Oh!PC 定期講読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み PC NO.	年間 6,000円
	Oh!MZ 定期講読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み MZ NO.	年間 6,000円
	Oh!FM 定期講読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み FM NO.	年間 6,000円
	Oh!16 定期講読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み 16 NO.	年間 7,200円
	月刊情報処理試験 定期講読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み JS NO.	年間 7,200円
	月刊情報処理試験 定期講読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み JS NO.	6ヶ月 3,600円
通信欄				

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

徹底研究 夢幻の心臓II

●クリスタルソフト
●PC-88シリーズ

今月の徹底研究は、大ヒットした〝夢幻の心臓〟の続編〝夢幻の心臓II〟だ!! 夢幻界を脱した主人公の前に再び広がる怪異な世界。彼は無事、元の世界に帰ることができるのだろうか!?

文/どじゃん&おまぴん

ストーリー

——ついに夢幻の心臓を手にした戦士は夢幻界から蘇ることができた——

今、自分が目の前にしているものは、かつて自分のいた人間界のものではないか。戦士は、再び生命を与えられた喜びを体全体で味わい、気分は最高であった。

青くどこまでも澄み切った空を見ているときであった。

信じられないことだ。全長は50メートルもあろうかという巨大なドラゴンが空を飛んでいるのだ。

「ドラゴン? いや、まてよ。私のいた人間界にはこんな生物は存在しなかったはずなのだが……。するとココは、私の生まれ故郷の人間界ではないのか? そんな馬鹿な……」

そんな疑問が頭をよぎっているなか、ふと昔ドロイド教徒の神官に聞いた話を思い出していた。

「そうだ、人間界とよく似ていながら、いまだ底力が衰えていないエルダー・アインという世界があるという……。では、それがここなのだろうか?」

そうなのだ。ここはエルダー・アインなのである。しかも、今この世界は〝暗黒の皇子〟と名のるとんでもないヤローの侵略を受けているというのだ。

どうやら、私は再び旅に出なければならないようだ。

暗黒の皇子を倒すための選ばれた戦士だからだ。

もしかしたら、この戦いの旅の間に、なぜ人間界へ蘇らなかったのか、人間界への帰り方がわかるかもしれない。

ゲームシステム

さて、今回の〝夢幻の心臓II(以下夢幻IIとする)〟は、前作とストーリーは続いているのだが、ゲーム上はまったく別のものとなっているので、前作を持っていない人でも遊ぶことができる。しかし、残念なことに前作であんなに苦労して育てあげた戦士のデータが、夢幻IIでは使うことができないのだ。

一方、夢幻IIの戦士は〝英雄〟となり、5人までのパーティーが組めるようになった。このパーティーは、一度組んだらそれっきりというのではなく、そのときの必要に応じて新しい仲間を入れ換えることが可能だ。いわゆる〝マルチキャラクター〟というやつだ。

さらに、前作にくらべていろいろな点がかわった。

とても見やすくなったマルチウインドーの画面、中間色がきれいで美しくなったグラフィックス、操作はメニュー選択式でスペースバーとテンキーだけですんでしまう、オールマシン語だからとっても速くなった、などの点があげられるだろう。

最近、本格的ロールプレイングゲームの移植版が出ているが、夢幻IIは前作にくらべみごとな成長をし、日本を代表するロールプレイングゲームになったといえよう。

それでは、具体的に内容を解説していこう。

仲間集め

さて、旅立ちの用意ができたなら、暗黒の皇子をともに倒さんという仲間を集めなければならないのだ。

仲間にできるのは、人間、エルフ、ドワーフ、シーの4種族で、職業はというと、戦士、魔術師、船乗り、勇者、強盗、盗賊、妖術使い、バイキング、僧正、修道士、言霊(ことだま)使いの11業種と豊富だ。

彼らを仲間にするには、まず町を歩き回り、そして会う人々に話しかけてみるのだ。

仲間になる意志のあるキャラクターは何らかの反応をしてくるので話を聞いてみればいい。

この会話で、相手が何者であるのかを知ることができるのだ。

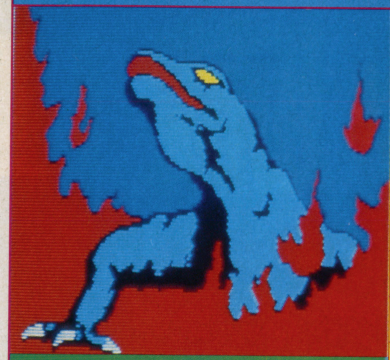
その会話からは、相手の名前、職業、レベル、H・P(ヒットポイント)、賃金がわかるので、どんな仲間がほしいのかをよく考えてから仲間にすべきである。最初は賃金の安い相手を仲間にしよう。

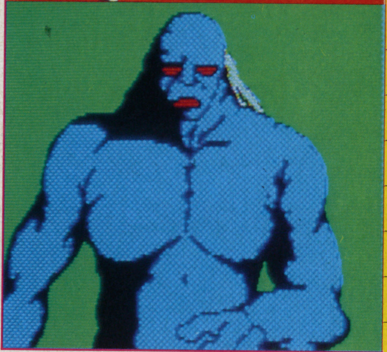
仲間の集め方としてはこのくらいかな?

なお、私はパーティーの中の5人をファイター系を2人、シーフかバイキングを1人、そして僧侶系・魔法使い系を各1人という具合で組んでいる。

町・城の中

夢幻IIでは、町・城がもう1つの舞台となっており、ゲームを進





モンスターリスト

ビッグ・アイ	魔神の正体。その目でにらまれたものは一瞬にして石になってしまう。
ゾンビ	邪悪な魔神に生命を吹き込まれた心のない人間。彼らの動作はとてもにぶいので意識がはっきりとしていれば、やられることはない。ゾンビに殺された人の体はけがれるので、魔神に操られてしまう。
オーク	ゴーホート神の造った醜い人間型生物。剣、斧、槍などの武器をじょうずに使う。1匹1匹はたいしたことはないのだが、彼らはつねに集団で行動するため旅人が多く犠牲となった。
バット	翼を広げると1mにはなる巨大コウモリ。肉食でとくに血を好む。バットに殺された人の体はけがれる。
ゴースト	魔神の邪悪な意識から自然発生した、実態のない化け物。この化け物を倒すには剣ではなく勇気が必要である。
ウォーター・シェリー	元はシーと同じいたずらな精霊族だったのだが、魔神の軍門に下ってからは、その面がまえも小悪魔的なものに変わった。手のひらから子供の頭ぐらいの大きさの火球を発生させ、それを投げつける。
ダークネス	15の次元界のどの法則にも従うことなく、その上、闇の神のゴーホートの神性を奪ったことで邪悪なる生物を操ったり、作りだしたりすることができる。こいつを殺せるものはいないといわれている。
ブロッブ	ゲル状の原始的生物でありながら発達した反応系を持ち、他の生物を自分に同化しようと、不気味な攻撃をかけてくる。その皮膚はもろく、剣や炎によってかんたんに倒せるが、肉切れが少しでも残っていれば再生する。
リザードマン	魔神が好んで使う闇の生物。ハ虫類の思想体系しか持たないが、力が強く、皮膚は弾力に富んでおり、倒しにくい敵である。低温を嫌う。
トリロイド	魔神がたわむれに木と人間を掛け合わせた疑似生物。その体液は緑色をしており、動きは人間そのものである。
モンスタートリー	植物でありながら、根を引きずり歩くことができる。痛みを知らないのでこいつの攻撃を止めさせるには、すべての枝を切りとるか、焼きはらうしかない。
グリフォン	ライオンの胴にワシの頭と羽根をもつキメラ。多くの騎士の紋章になっているようにとても強く、財宝や城の番として使われることが多い。翼は飛行に使われることはまれである。
ダークナイト	魔神直属の騎士。全身を輝く黄金の甲冑で包んでおり、その顔はとりたてて隠しているわけではないのだが、不思議なことにはっきりと見た者は誰もいない。
タータラ	肉食の巨大トカゲ。体長は5mにも達し、その毒々しい色彩の体は人を不快にする。尾の一撃は岩をも破壊し、牙には毒が含まれている。
グール	生死不可の怪物。墓場で腐肉を食らう姿は悪鬼そのものである。知能はないが猿に似た敏捷性を持つ。
スケルトン	生命を吹き込まれた骸骨。魔神の操るスケルトンは武器の扱いがうまく、バラバラにする以外に〝殺す〟方法はない。
Gスネーク(ジャイアント)	自然界にもともと存在していた怪物。魔神の出現で人間が減り、危険が少なくなったので、いたる所に出没するようになった。巨大に裂けた口は人間を丸呑みにでき、胴体は巨木でもバラバラにする。
リビングロック	硬い石でできた生きている石像。表皮には剣はつうじない。石と石の間に見える本来の皮膚を攻撃することが唯一の倒す方法。
ロックビースト	空高くほうり出された溶岩が、地面に落ちるまでに神秘的な回転を加えられ、疑似生命をもった。リビングロックと同じく弱点は岩のつなぎ目。
テラードッグ	〝地獄の犬〟といわれる。剣や炎を恐れず、相手の喉元にくらいつく。性質は残忍。
ヒドラ	無数の頭を持つ巨大な蛇。切っても切っても頭はいくらでもはえてくる。見かけより動きはすばやい。
ゴーゴン	神話世界の生物。蛇の体と人間の上半身、そして髪の1本1本が蛇になっている。両眼から不思議な光を発し、生物を石像と化してしまう。
サラマンダー	見かけは何ともないただの(少し大きめの)トカゲなのだが、口から水をかけても消えない魔法の炎を吐く。
ダイノサウルス	別の次元にいた太古の生物の生き残り。魔神により次元界の氷の浮き島より復活した。
ミノタウルス	人間の体に牛の頭を持つキメラ。外見どおりの馬鹿力で敵に対する。斧やハンマーを好んで使う。
デュラハン	デュラハンは首と胴とが別々に生まれる奇妙な生物である。彼らは成長すると自分の首を探しさまよう。人間に憧れており、自分の不完全な体を憎んでいる。もし彼に対面した人間が恐れや不快な表情をすると怒り、攻撃をかけてくる。
サイクロプス	巨人族のなかの1変種。肉食で生きた獲物を頭から食らうのを楽しむ。
ウィスプ	ウォーターシェリーの生み出した意識ある火球。人間にまとわりつき火で焼きつくそうとする。
ゴブリン	非常に醜い亜人類。ドワーフとエルフを嫌い、しつこく襲ってくる。オークとは友好関係にあり、よく共同作戦を行う。
タランチュラ	赤い体、長い脚をもつ毒蜘蛛。他の蜘蛛のように巣を作ることもなく、独自の歩き方で獲物を探し求める。体液にも麻痺を起こす毒が含まれている。
トロール	魔神に忠誠を誓った巨人。エルフ世界の征服を夢見ており、エルフを見るとすぐさま襲ってくる。
シェルドラゴン	岩よりも硬い甲羅を持つ巨竜。外見は亀のように見えるが、そのじつ、ドラゴンの1変種である。ドラゴンの仲間であるので口から毒液と炎を吐く。
Gクラブ	深海より魔神の力で引き上げられた巨大生物。魔法で強化された脚力と巨大なハサミで、ドラゴンに次ぐ恐怖となっている。
スキューレ	太古よりいた怪奇生物。タコの触手の1本1本が蛇になっており、ときどき海上に現れては航海中の船舶を襲う。
パスハ	海竜。巨大なひれでイルカのようにジャンプすることがある。ひれの打撃はいくさ船の外装をも壊す。
ギルマン	水中を魔神から任された邪悪な人型生物。シーの肉をもっとも好む。
ドラゴン	魔神の力をもっともよく反映している怪物。そのはばたきの音は人々を震憾させた。火を吐き、荒れ狂うさまは恐怖の象徴である。
Gクロー	カラスではなく〝巨大な爪〟。コンドルであったりロック鳥であったりする。空からくる恐怖はこれにつきる。
ガーゴイル	魔法から生まれた魔法のモンスター。その翼で支えるため体は脆弱だが、とてもずる賢く、牙と爪で人々を傷つける。

森の外へ出たところ。見通しがよくなった。

4つの都市の一つ、魔法都市エクセリオ。

ここでは、戦いでキズついた体をいやしてくれる。

めていくのに重要であるといえよう。

人間の世界には、4つの町と2つの城があり、それぞれ違った特色を持っている。

たしか前作では、町の中へ入っても文章だけが表示されて、いまいち盛り上がりに欠けてたけれど、今回はその点が改良されて、ちゃんと歩き回れるようになっているのだ。

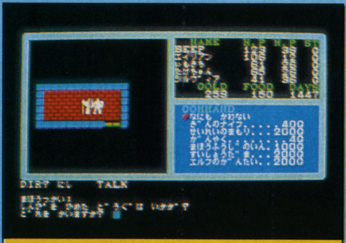
さて、仲間がそろったら旅の仕度をしないといけない。

まず武器だが、これはスタートした場所からもっとも近い町〝自由都市ナガッセ〟でそろえるのがいいだろう。

武器はパーティーの人数分買うことになるので、あまり高い買い物をすると自分の所持金が少なくなり、しまいには仲間に賃金が払えなくなってしまうなんてこともあるので、そのへんのこともよく考えよう。

次にそろえなければならないのは食糧だ。

これは、長旅には欠かすことのできないものだから、多少お金に余裕のある人は多めに買っておく

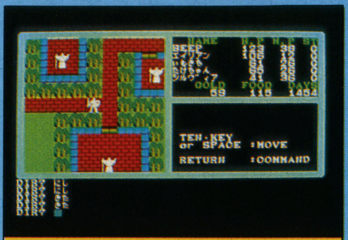


魔法のアイテムはいらんかえ？

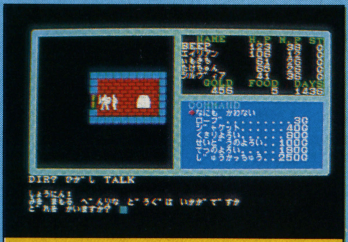
宝箱の中は魔法封じの印だった。いったいこれは何だろうか？

ある塔の中。階段が2つ見える。

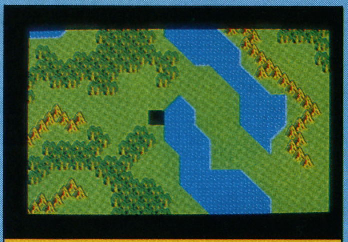
「黒の石」を探せ!!



あるアイテムを使うと周りが見えるようになる。

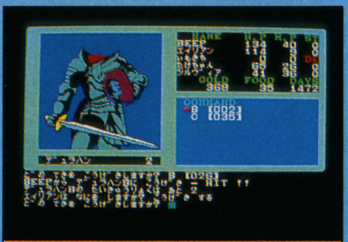


防具屋だ。けっこう安い。



マジックアイテム〝水晶球〟を使ったところ。

こいつを倒すには手こずるぜ。



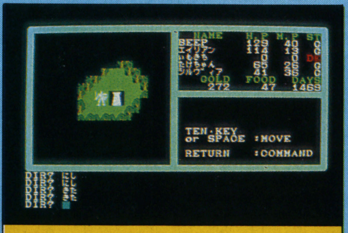
おおっ、いもきちがデュラハンにやられてしまった!!

海からギルマンがこんにちは。

船をつかうと、町から町への移動が楽になる。

ガーゴイルだ。こいつの魔法には気をつけよう。

〽海は　広いな　大きいな……。



ここは〝赤き塔〟だ。この中に、〝黒の石〟が……。

手ごわい敵にかこまれたけれど、うまく逃げられた。

食糧は少し多めに買っておこう。

画面左にいる王様は、まるでロード・ブリティッシュみたいだなあ。

といいかもしれない。

ここで1つ、食糧はある場所でとても安く買えるので、探してみよう。

そのほかに、別の町では薬やカギなどもそろえられるし、とにかくいろいろ歩きまわってみて、その町の様子をよく把握しよう。

サルア城には王がいて、ある程度レベルがあがると金貨をくれるぞ（まるでウルティマのロード・ブリティッシュみたいだな）。

女王は、王女がアーケディア城へ行ったきり戻ってこないと言っているので、王女を探すことになるのだ。

この城には、謎が多いのも1つの特徴である。

とにかく、町・城ともゲームを進めていくにあたっていろいろお世話になるので、なにがどこにあるかよーく覚えておくように。

情報集め

BEEPER諸君のことだから、そろそろキャラクターもずいぶん強くなって、ゲームも波にのってきたことだろう。

今度は、このゲームを解くのに必要な情報を集めよう。会う人会う人に気軽に話しかけてみればいい。

情報として

『アーケディア城の南西のほうに宝のつまった塔があるんだと！』

『魔神の部下はまだまだいるぞ』

『ガーゴイルに気をつけろ』

『赤き塔には〝黒の石〟があるぞ』

『魔術使いには魔道の書、僧侶にはルーンの印』

『暗黒の皇子の話を聞きたくないか？』

その他いろいろ入手することができる。

前作と違い、これらの情報はタダで入手できるので、遠慮なく聞こう。

歩き方

前作にまして、夢幻IIの世界は広い。

なんせ、世界が3つもあるんだからちょっとやそっとではすべて歩きまわれないだろう。

それに、洞くつや塔もあるんだから歩き方には十分注意しよう。

もう気がついた人もいるだろうけれど、自分のまわりで壁などの陰になっている部分は見えないんだよね。だから、つい見おとしてしまったりすることもあるから気をつけよう。

それから、森の中を歩きまわるときは十分注意すること。森の中へ入ると自分のまわりはまっ黒けっけになるから、物陰から突然モンスターが出てくるとびびってしまうだろう。

ただし、あるアイテムを使うと自分のまわりの陰の部分も見渡せるようになるんだけれど、そのアイテムがなんであるかは自分で探してみて欲しい。

戦闘

R.P.G.につきものなのは、このモード〝戦闘〟だよね。

夢幻IIの戦闘モードは、前作と基本的には変わっていないんだけれど、モンスターのグラフィックはキレイになったし、操作はメニュー選択式だし、それに速いからイライラがなくていいぞ。

さて、このモードではパーティーのポジションと魔法の使い方が勝敗を決める。ポジションの変更は、移動中のコマンドの〝順番を変える〟でOKだ。

普通、パーティーの一番先頭にいるキャラクターがダメージを受けやすいので、弱いキャラクターを先頭にするとすぐやられてしまうのだ。そんなことがないように強いキャラクターを先頭におくようにして、弱いキャラクターは後ろへおくようにしよう。ようするに、耐久力の強い順になればいいのだ。

それから戦ってみて歯がたたないモンスターがいたら、いちもくさんに逃げよう。ミノタウルスとかモンスタートリーとかデュラハン、サイクロプスらはレベルが低いと完ペキにやられるぞ。

魔法は本当にあぶなくなったときに使うといいだろう。呪文は能力と精神力によって使用範囲が限られているから、びしばし呪文を使うと精神力が減少して、使いたいときに使えなくなってしまうこともある。

戦闘によって減ったH・P（ヒットポイント）、精神力は自然に回復するから心配しなくていい。

アイテム

パンパカパーン!! 宝物を発見したぜ!!

人間の世界

あちこちの城や塔の中には数々の宝箱が隠されているのだ。

この宝箱は、とある場所にたくさんあり、その中身は普通のアイテム（武器ｅｔｃ）の他にマジックアイテムとよばれるものもある。

しかしあまり手さきの器用でないキャラクターが宝箱を開けようとすると、トラップ（ワナのこと）が作動してしまってＨ・Ｐが減ってしまうので、開けるときには、パーティーのなかに盗賊か強盗がいればそいつらに開けさせ、いなければ僧侶に〝封印よ退け〟の呪文をとなえさせてやればいい。その他にカギを使って開けることもできる。

宝物として、かしの木、カタナ、勇者の紋章、ペガサスの羽、黒の石、ルーンの印、銀の燭台などを見つけることができるぞ。これらのマジックアイテムは、いろいろためしに使ってみるといい。なにかいいことがあるかもしれないゾ。

それから、町で買うことのできるマジックアイテムもある。それは、魔法都市エクセリオで買うことができる。

水晶玉とかエルフの眼帯などがそうである。水晶玉は前作と同様、使うことによって自分のまわりの地形を知ることのできるとっても便利なアイテムなので、ぜひ買ってみるべきだ。

それに、暗黒の皇子を倒すまでに、あるアイテムを集めなければならないのだ。あまりここでははっきりしたことは言えない。もしかしたら、この他にもっと大切なアイテムがあるのかもしれない。

最後に

ゲームがR・P・G・だけあってあまりくわしく説明できなかったけれど、どうだったかな？　よくできたR・P・G・だから、一度やってみる価値はあると思う。

それから、ここでとりあげたのは〝人間の世界〟だけだったが、この他にも〝エルフの世界〟、〝魔神の世界〟があることをお忘れなく。

とにかく、シナリオがしっかりしているからゲームをやっていてとてもやる気がわいてくる。

〝ファンタジアン〟が〝ウィザードリー〟のいいところをとり入れてヒットしたかと思っていたら、今度は〝ウルティマ〟のおいしいところを〝夢幻II〟にとり入れてるのはたいしたものだ。

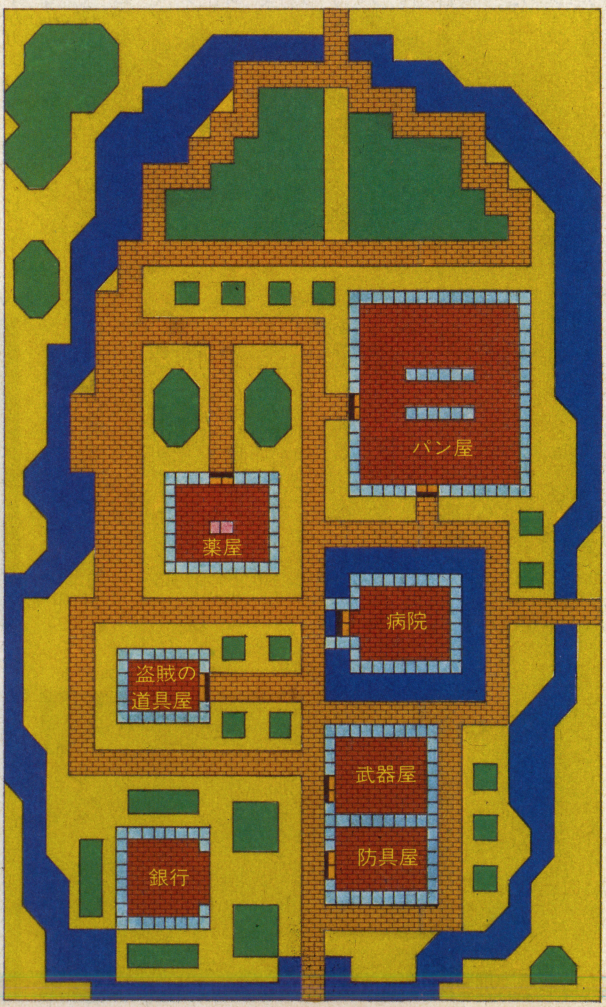
そして、このゲームを自力で解いた人には、な、なんと『終了認定証』が用意されているのだ。しめ切りが、１９８７年の３月31日消印まで有効だから、まるまる１年３ヵ月もあるわけだ。まあ、じっくりあせらずにゲームを進めてくれ。

P・S・

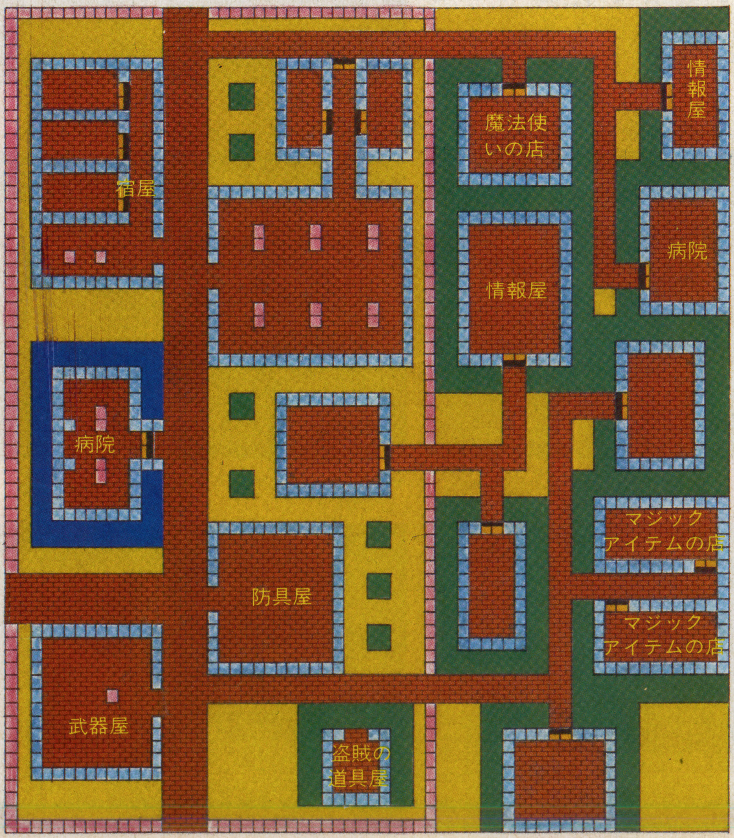
マニュアルの34〜35ページ、ってもユーモアがあっていいけれど、これを読んで青くなったBEEPER諸君もいるんじゃないだろうか？　いや、そんなことは絶対にあってほしくないし、ないと信じている。

自力で育てたキャラクターこそ、真の戦士なのだから。

自由都市ナガッセ



魔法都市エクセリオ



緊急レポート

GEMSTONE WARRIOR

ジェムストーンウォーリア

●スタークラフト●PC-98、PC-88、FM-7シリーズ●1月中旬発売予定

ウルティマII、IIIと続けて大作を発表したスタークラフトから、またまた新しいゲームが登場した。そこで、いち早く緊急レポートをお送りしよう！

森村あおい

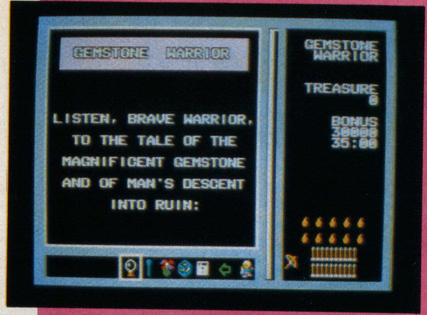
今回の緊急レポートは、アップルからの移植作品「ジェムストーンウォーリア」だ。このゲームのアップル版での発売元は、SSI社なのだ。このSSIという会社、じつはコンピュータ・シミュレーションウォーゲームで有名な会社なのだ。日本では、ボード版ウォーゲームは少々人気があるものの、コンピュータ版のほうはさっぱりだ。ところがアメリカでは、このSSIがガンバッテ、コンピュータ・ウォーゲームを1つのジャンルとして確立したのだ。このウォーゲームで有名なSSI社が、めずらしくアクション風のゲームとして作ったのがこの「ジェムストーンウォーリア」なのだ。

さて、この「ジェムストーンウォーリア」は、どんなゲームなのか、というと、アクションロールプレイングゲームとひと言でいえるかもしれない。こんな言い方をするのは日本ぐらいで(ドラゴンスレイヤー、ハイドライドから始まった言葉だ)、アメリカでは、ストラテジック・アクション・アドベンチャーゲームと呼ばれているのだ。

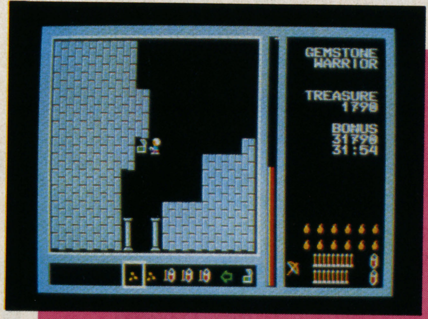
まあ、言い方はどうでもいいとして、どんな感じのゲームかは、わかるだろう。

さて、このゲームの背景は——人間が幸せにくらし、人を傷つけることのない魔法を使うことのできる時代があった。この平和は、神から授けられた宝玉のおかげであった。しかし、この平和も長くは続かなかった。地の底より悪魔が出てきて、人を殺し、宝玉を奪ってしまったのだ。悪魔は人間の幸せと、その源である宝玉をねたんでいたのだ。しかし、悪魔に宝玉を使うことはできなかったのだ。悪魔は激怒(げきど)し、宝玉を壊そうとしたが、5つの破片にするのが精一杯だった。人間が再び宝玉を手にするのを恐れた悪魔は、5つの破片を複雑きわまりない迷宮にかく

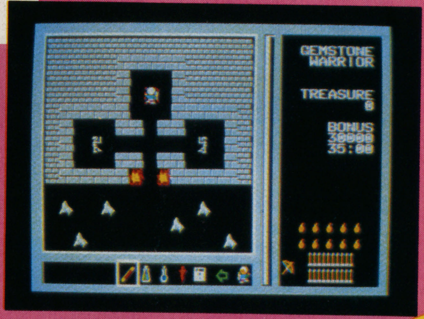
▼君の使命は、5つに割れた宝玉を取り戻すことだ。



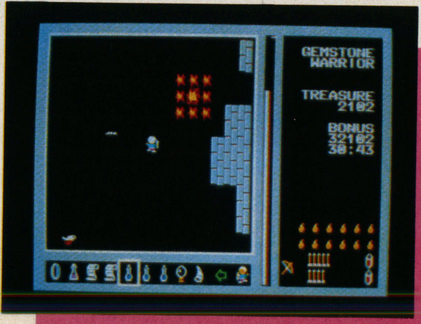
▼迷宮の中には宝の箱が落ちていて、中には宝物が……



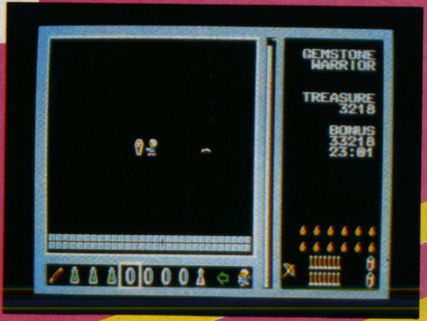
▼ガイコツのガードがいる悪魔の世界に入っていく。



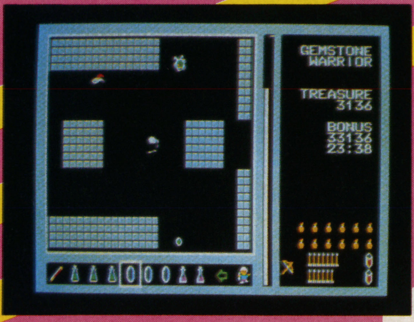
▼必殺の武器「火の玉」。12個しか持てないので大切に。



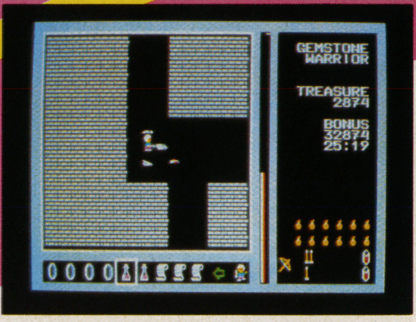
▼箱と同じようにカンオケもある。中にガイコツがいることがある。



▼いろいろなモンスターに攻撃されている。落ち着いて攻撃しよう。



▲リングを使って体を消した。これでしばらく安全だ。



▲モンスターの死体の中には、いろんなものが入っている。

してしまったのだ。今や人々は絶望のどん底にいる。彼らの唯一の希望は、悪魔の棲み家に潜入し、5つの宝玉を取り戻してくれる英雄＝ジェムストーンウォーリアが出現してくれることだ。

さあ、君はこの英雄となって悪魔から宝玉を取り戻すのだ。なお、君はいろいろと魔法を使えるアイテムを持っている。これらと武器を上手く使ってくれたまえ。

キー操作

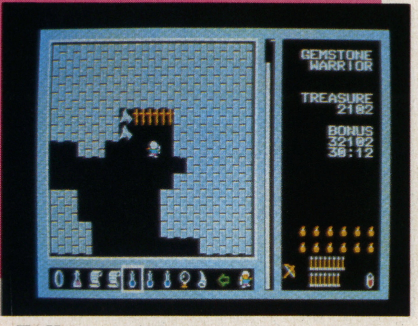
アップル版では、両手をフルに使うゲームだったので、かなり混乱したが、移植版では、テンキーと、あと少しのキーを使うだけでできてしまう。が、このキー操作を覚えるまで、ほとんどゲームを進めることはできないだろう。

では、キー操作を順番に説明していこう。まず、移動。これは、2、4、6、8のテンキー。まあこれはだれでもできるだろうが、問題は、8方向攻撃。攻撃もテンキーを使って行うんだけど、グラフィックキー（GRAPH）を押しながらやらないと、移動と混同してしまう。この移動と攻撃の切り替え、つまりグラフィックキーを押す、押さない、に慣れるまで少々時間がかかるだろう。

移動・攻撃が自由自在にできるようになったら次は、アイテムの使い方だ。これは、矢印キーで持っているアイテムの選択。［−］キーで使用、［／］キーで捨てる、となっている。これらをゲームや、移動・攻撃と平行にやらなければいけないんだからかなり大変だ。

さらに、箱やモンスターの死体からアイテムを選んで取ったりするんだから、遊んでいるとちゅうによくパニックに襲われる。いずれにしても、これらのキー操作を早く覚えないとゲームにならないから、練習をくり返そう。

なお、ジョイスティックでも遊ぶことができるが、これは本当に慣れていないとダメだよ（この作品はプロトタイプのため、キーの位置が変わることがあります）。



▲扉を開けて、次の部屋に進んでいこう。

迷宮中で

ゲームを始めると、君は悪魔の棲み家である迷宮に入っていく。迷宮中は、いくつもの部屋に分かれていて、別の部屋に行くための扉がどこかにある。これらの部屋はいろいろな形につながっていて、一直線になっているわけではない。当然グルグル回って元の部屋に戻ってしまうこともあるのだ。部屋の形はあまりないが、扉のある場所などを変えると、60パターン近くある。

迷宮のどこかに5つの宝玉が隠されているのだが、迷宮中には宝玉の他にもいろいろなものがある。

まず箱。これは迷宮の中にランダムに落ちていて、開けると中には、金やアイテム、武器などが入っている。中にあるものを拾わないでおく、という方法もある。とくに弓矢。これは補給できないと苦しいときがあるので。

次にカンオケ。これも箱と同じように中にいろいろなものが入っているが、時々ガイコツ男が入っていて、いきなり攻撃される。

そして、モンスターがいる。こいつらは武器やアイテムで殺すことができる。殺すと死体が残るので、その死体をさぐれば、そのモンスターの持っている武器やアイテムを手に入れることができるのだ。

他の部屋に行くときに使う扉だが、さまざまなグラフィックパターンがあり、扉かどうかわからないものもあるので、それらしい所にきたら、体当たりしてみよう。

モンスター

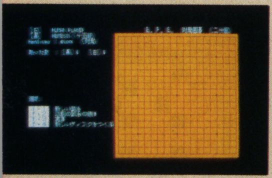
各モンスターの説明は、別表を見てもらいたい。

まずモンスターの移動パターンだが、何種類かあり、ガイコツ男などのようにまっすぐこちらに向かってくるものや、ガス性植物のように、ただウロウロしていてある程度こちらが近づくと、近寄ってくるものなどがある。

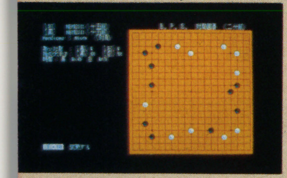
これらのモンスターの動き、武器の残りなどを考えに入れ、次の行動を考えよう。

若いBEEPERもイゴよろしく！　IGO（B・P・S）

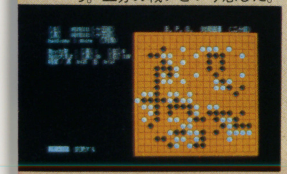
初期画面。ファンクションキーで何をするのか決定する。



序盤戦。お互い定石どおりに打っているようだ。



中盤戦から終盤戦へというところ。五分の戦いという感じだ。



囲碁って知ってるかな？　将棋とともに昔から伝わる2大ゲームの一つだ。盤の上に黒と白の石を置いていき、自分の領土を広げていって、最終的に広いほうが勝ちとなるんだ。見た目が少し地味なもんだから、いまひとつ若い世代（ボクだって若い！）にはウケないけど、将棋同様、奥が深くてやり始めるとおもしろいぞ。

さて、今度この囲碁のパソコン版が登場した。B・P・Sの「囲碁対局」がそれだ。このプログラムは人工知能の研究者が作ったもので、社長のヘンク氏が大の囲碁好きということもあって、B・P・Sから発売となった次第。

コンピュータ側には何人かのプレイヤーが用意されていて、対戦相手を選ぶことができる。レベルは35級から15級まで、自分の実力に応じた相手を選べばいいわけだ。もちろん、コンピュータ同士の勝負もできるぞ。便利な機能としては、棋譜を残せること。ゲームが終わったあとで、自分の打った手を検討するのに、なくてはならないものだ。また、この機能によってゲームをセーブし、中止できるようにもなったんだ。

ほかに、盤の大きさを変えることもできるぞ。初心者には通常の19×19マスは広すぎるので、13×13、9×9マスで基礎を勉強するんだ。その勉強のための盤がこのソフトで作れてしまうんだ。さらに置き石もできるから、少し強めの相手を選んでプレイすることもできるぞ。

ほかにもいろんな機能があるけど、それは実際にプレイして確かめてもらうことにしよう。コンピュータの思考時間も短くてイライラしないぞ。

最後に、B・P・Sの小沢氏からのメッセージは――

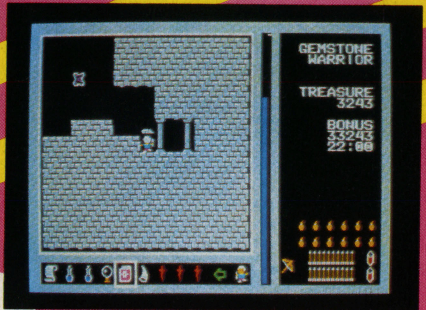
〝イ・ゴよろしく！〟

by 浮田　利康

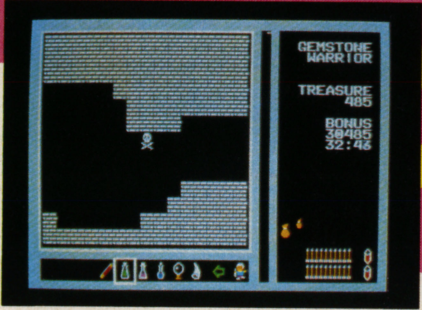
機種　PC-88（mkII／SR）
媒体（価格）
5D（1万4800円）

モンスターのなかには、持ち物を盗むもの、殺してもしばらくすると復活するもの、病気をうつすものなどがいるので、各モンスターについての特徴を別表をよく見て覚えることが必要だ。また、同じように、弓矢を何本射れば殺せるかなどもモンスターによって違うので調べておこう。

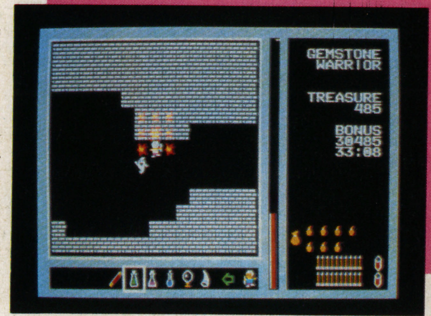
悪魔の見はりである目玉と悪魔は、ゲームが始まってもなかなか出てこないが、こいつはかなり強力なので、火の玉をとっておいて、最初から出てくる弱いモンスターには弓矢を使うようにしたほうがいいだろう。



▲ジャンプラーに攻撃されて、体に毒が回ってしまった。



▲こうなって死んでしまうのだ。後に残るはドクロだけ、合掌。



▲カベの近くや、モンスターが近くにいるときに火の玉を投げると……。

モンスターの移動速度はかなり遅いので、ダッシュすればかんたんに逃げることもできるが、逃げてばかりいてはアイテムも手に入らないし、タイムもどんどん過ぎていってしまう。弓矢が十分にあるときはなるべく踏みとどまって戦うほうがいいだろう。

アイテム

アイテムは別表に効果が書いてあるので見てもらいたい。これらアイテムは、宝玉の力で魔法を持った品物の数々で、その効果はどれも強力である。しかし中には役に立たないどころか、害になるアイテムもある。これらはゲーム開始時にも少々持っているが、ゲームを進めていくうちに、箱、カンオケ、モンスターの死体から手に入れてどんどん増えていくはずだ。

ゲームをやっていると、移動、攻撃、アイテム集めがいそがしくて意外とアイテムを使っているヒマがない。アイテムは強力な効果があるのを忘れがちになるのだ。忘れていなくても、使うのがもったいない、と考えて使わないことも多い。確かにゲームが始まったばかりの頃からアイテムをバンバン使うのには問題があるが、ゲームが進んである程度アイテムを集めたら、なるべく使うようにしなければいけない。アイテムは持てる数に限界があるから、1つ使って1つ拾う、といった感じで有効に使っていこう。それに当然だが、持てる数に限界があるだけに、毒などの役に立たないアイテムはどんどん捨てていこう。

アイテムを使うタイミングだが別の部屋に向かう扉の前などで使っていけば、モンスターにあまり攻撃されないし、時間も有効に使える。多数のモンスターなどにいきなり襲われたときのためには、次に使うアイテムのところにマスを合わせておけば、キーを1回押すだけですむのだ。

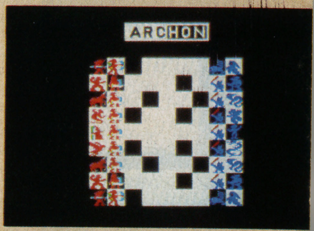
点数とパワーアップ

この「ジェムストーンウォーリア」は、アクションRPGといっても、ハイドライドのようにRPGの要素の強いものではなく、どちらかというとアクションの要素のほうが強い。そのもっとも典型的な例が、点数である。点数といっても画面に出ているのはトレジャー（宝物）である。このトレジャーは、アイテムや武器の他に拾える金塊を点数としたもので、ゲームが終わったとき（宝玉が集められたとしても、集められなかったとしても）、上位5名までをハイスコアとして登録することができるようになっているのだ。

点数（トレジャー）の下にタイムが表示されているが、これはゲーム開始からの時間ではない。このタイムがなくなるまでに5つの宝玉の破片を集めて人間の世界に戻れば、ボーナスがつくのだ。高得点でハイスコアに名前をのせたいのなら、このボーナスを取るしかない。

さて、この5つの宝玉の破片だが、全部集めれば宝玉の力が戦士

盤上で戦うキャラの勝利は頭と腕しだい　アーコン(B・P・S)



基本画面。左がライト、右がダーク側。頭を使え！

B・P・Sから、RPG以外のニューゲームが出たぞ。アップル版（EOA社）からの移植で、その名は「アーコン」。

このゲームがどんなものか、ひと言で説明するのはかなり難しい。アクション・チェスとでもいうか、――B・P・Sでは"RSS"、つまりリアルタイム・ストラテジック・シミュレーションという表現を用いている。

ゲームは、ライトとダークに分かれた2人（相手がコンピュータも可）が、自分たちの駒を使って、黒と白に分かれた9×9マスのボード（チェス風）から相手を全滅させるか、どちらかが盤上にある5つのパワーポイントをすべて取るまで戦うというもの。写真を見るかぎり、チェスと区別がつかないし、ルールも似ているけれど、まったく違う新しいタイプのゲームなのだ。

まず、チェスでは、相手の駒のあるマスに入れば、その相手の駒を取れるが、アーコンでは駒同士がぶつかると画面が切り替わり、アクションゲームになる。このゲームで勝ったほうが、そのマスに残ることになるんだ。

おもしろいのは、ライト側は白、ダーク側は黒のマスだと有利に戦えるということだ。このマスの色も刻々と変わっていったりするんだ。

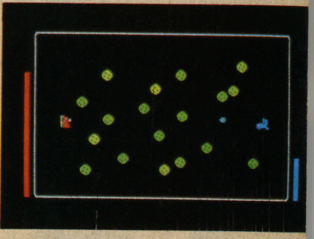
次に駒の種類だ。チェスは2人がまったく同じ駒で戦うが、アーコンでは駒＝モンスターで、ライト側、ダーク側が別の種類のモンスターを持っている。これらは、ナイト、ゴブリン、フェニックス、バルキリー、ドラゴンなどで、もちろんそれぞれ特徴がある。アクション戦闘ではその能力をいかんなく発揮するはずだ。

また、キングの代わりにライト、ダーク側とも、魔法使いを持っていて、いろいろな魔法（ワープ、生きかえり、自然精霊（せいれい）の呼び出しなど）が使えるようになっている。これによってゲームは思わぬ方向に展開していくんだ。

というわけで、チェスが頭だけを使うゲームだったのに対して、戦闘画面では反射神経も必要になる。リアルタイム・ストラテジック・シミュレーションゲーム「アーコン」。頭と腕の両方に自信のあるキミに、ぜひ挑戦してほしいゲームだ。

by 早川　浩

機種　PC-88（mkII／SR）
媒体（価格）5D（7800円）


1対1の戦闘シーン。キミの腕の見せどころ……。

の体に宿り、本当のジェムストーンウォーリアとなり、パワーアップするのだ。パワーアップすると戦士の力が一段と強くなり、モンスターをかんたんに倒すことができるようになる。宝玉の破片を集めている状況はタイムの下に表示される。５つ全部集めれば円形になるはずだ。

　ゲームに熱中すると宝玉のことを忘れがちだが、つねに宝玉を集めることを頭においておこう。

最後に

この移植版「ジェムストーンウォーリア」、かなりアップル版と違う雰囲気になっている。アップル版では、色がやたら派手で、グラフィックパターンが多かった（実際に意味のないところまで用意してあり、普通の人では気づかない違いがかなりあった）。それを移植版では、迷宮のブロックをすべて統一し（「上海」と同じようなパターン）、かなりメモリを節約した。そのおかげで、アップル版を上回るスピードでゲームができる。これはかなり喜ばしいことだが、その反面、画面が灰色、黒ばかりになって、ゲームをしていると、やや単調に感じる。もう少し、色彩的に迷宮の雰囲気が出ていたほうがいいなーと思った。

　しかし、個々のキャラクター（モンスター、アイテムなど）は、なかなかキレイで、雰囲気はでていると思う。

　それではゲームを進めるうえでのコツを。

・キー操作を早く覚え、アイテムが自由に使えるようにする。

・ガス性植物を上手に使って、敵をなるべく数少ない武器で倒す。

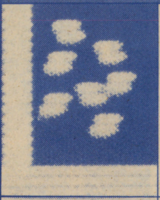
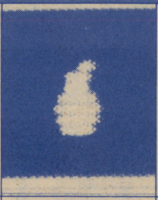
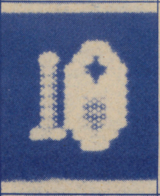
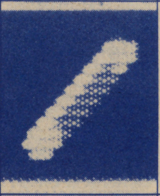
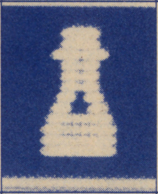
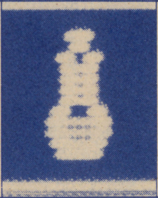
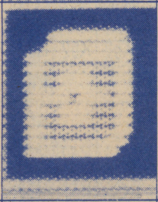
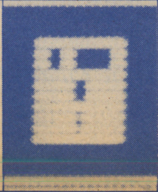
・かんたんでもいいから地図を作り、どこがどこにつながっているかを知る。

・ディスケット（ゲーム中で出てくる）をうまく使う。

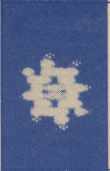
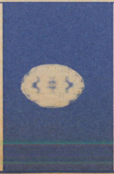
　などいろいろあるが、実際にやって自分なりの必勝法を見つけてみよう。

　アメリカ産のアクションRPG、君も一度試してみよう。

アイテム表

	**金塊** これを集めるとトレジャー（点数）が上がる。もう１種類グラフィックパターンがある。		**火の玉** 油のつまった袋で、火炎ビンのように投げつけて爆発させる武器。
	**弓矢** 最高60本まで持つことができる。拾うと10本近くずつ補給される。		**薬（赤）** 体力をある程度回復させてくれる薬。
	**棒** ある一定の時間、モンスターの動きを止めてくれる。		**薬（緑）** 体力をある程度減らしてしまう毒。基本体力も減る。
	リング ある一定の時間、自分の姿を透明にしてくれる。		**薬（ピンク）** 体力をすべて回復させてくれる薬。非常に重要。
	巻物 ある一定の時間、自分の姿をガイコツにして、モンスターの目をくらます。		**薬（青）** 体力を少し残して、すべて減らしてしまう毒。基本体力も減る。
	水晶球 その面にいるすべてのモンスターを一瞬のうちに全滅させる。		**本** ジャンプラーによって毒された体から、毒を抜いてくれる。
	つの笛 これを１つ持っていれば、死んだ時１度生きかえることができる。		**つえ** 一定時間の間、自分のまわりにバリアをはり、モンスターの攻撃から身を守る。
	短剣 ？		**花** ？
	サイコロ ？		**古代の黒いもの** これはディスケット。使うことによってゲーム中にセーブしておくことができる。

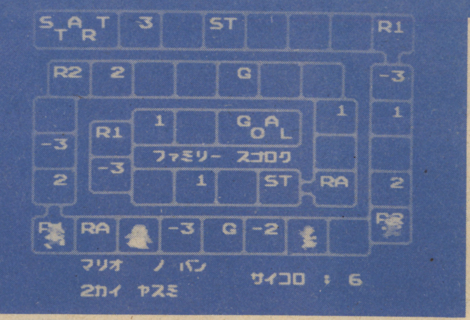
モンスター表

	ガイコツ男 モンスターのなかではかなり弱いモンスター。時々、カンオケの中から出てくる。		**ゴースト** 幽霊のこと。殺してもしばらくすると生きかえってくる。
	巨大アメーバ ゴーストと同じように復活するモンスター。ほっておくと分裂して増えていく。		**伝染性ジャンプラー** 触手を持ったきたならしいモンスター。こいつからダメージを受けると体に毒が入る。
	**ガス性植物** 体内に水素がつまっていて、攻撃すると爆発する。普段はのらりくらりとしているが近づくといきなり攻撃してくる。		
	盗み鳥 モンスターのなかでは、一番すばしっこいうえ、なかなか強いので、かなり苦労する。		**目玉** 悪魔の見はり役で、戦士を見つけると、しつこく追いかけてくる。

Beep Load ファミリーコンピュータ

ファミリースゴロク V3専用

浮田利康



はじめに

新年明けましておめでとうございます。いやー我らのBEEPもついに2回目のお正月を迎えたわけで、こんなめでたいことはありません。これからもがんばっていってもらいましょう。

さて、お正月の遊びにもいろいろとありますが、そのなかの一つに双六というものがあります。老若男女、誰でもできるこのゲーム、そのおもしろさはもう皆さんご存知だと思います。そこで今回、ファミコン版双六を作ってみました。4人まで同時に遊べるので、家族みんなで遊んでみてください。なお、このゲームはV3専用で、V2では動きません。ご注意ください。

遊び方

ルールはボード版双六と同じです。サイコロを振って、出た目だけ進みます。そして一番早くGOALに到達した人が勝ちとなります。まずRUNさせるとメッセージがでるので、それに従ってスペースバーを押してやります。しばらくたつとどのキャラクターを人間がやるのか尋ねてくるので、入力してやります。あらかじめ誰がどのキャラクターを使うのか決めておくといいでしょう。合計4人まで参加できます。全部ファミコンにまかせるという入力をすると、デモになります。あとはプレイするだけです。サイコロはスペースバーを押すと止まります。なお、このファミコン版双六のサイコロは、なんと1から6まであるという、極めて妙な8面サイコロです。つまり、後ろに下がったり、その場から動けないこともあるわけです。さあ、はたして一番最初にあがるのは誰でしょう?

おわりに

プログラムはリストのとおりに打ちこむこと。変更点としては、ちょっとメッセージが消えるのが早すぎるという人は、1250行のPAUSEの後の数字"30"を大きくするといいでしょう。70ぐらいにするとかなりゆっくりと読めます。1430・1440行は各マスのデータで、X座標・Y座標・アトリビュートで一組となっており、1460行はこのアトリビュートに従って出るメッセージです。ここを適当に変更することによって、オリジナルボードを作ることができます。他に、アトリビュートごとにサウンドを変える、アトリビュート自体を増やす、登場キャラクターを変えるということなどもできます。いろいろやってみるといいでしょう。

まあ、とにかく遊んでみてください。レッツ、プレイ!

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	K72	K52	K53	K52	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	L02
1	K62	S		A		T	K62			K62			K62			K62			K62			K62			K62			K62
2	K62		T		R		K62			K62			K62			K62			K62			K62			K62			K62
3	L12	K52	K52	K52	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	L02	K72	L22
4		K72	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	L02		K72	K12	K12	L02
5		K62			K62			K62			K62			K62			K62			K62			K62		K62			K62
6		K62			K62			K62			K62			K62			K62			K62			K62		K62			K62
7	K72	K12	K52	K22	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K22	K52	K12	L02	K42	K52	K52	K32
8	K62			K62				K72	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K52	K52	K52	L02	K62			K62	K62			K62
9	K62			K62	K72	K52	K52	K32			K62			K62		G		A		K62	K62			K62	K62			K62
10	K42	K52	K52	K32	K62			K62			K62			K62			O		L	K62	K42	K52	K52	K32	K42	K52	K52	K32
11	K62			K62	K62			K42	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K52	K52	K52	L22	K62			K62	K62			K62
12	K62			K62	K42	K52	K52	K32		フ	ァ	ミ	リ	ー		ス	ゴ	ロ	ク		K62			K62	K62			K62
13	K42	K52	K52	K32	K62			K42	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	L02	K42	K52	K52	K32	K42	K52	K52	K32
14	K62			K62	K62			K62			K62			K62			K62			K42	L22			K62	K62			K62
15	K62			K62	L12	K52	K52	K32			K62			K62			K62			K42	L02			K62	K62			K62
16	L12	K22	K22	L22				L12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22	K42	K52	K52	K32
17	K72	L22	L12	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K32			K62
18	K62			K62			K62			K62			K62			K62			K62			K62			K62			K62
19	K62			K62			K62			K62			K62			K62			K62			K62			K42	K52	K52	L22
20	L12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	L22			

◐スーパーマリオのシーン8−4の最後で、マリオとピーチが並んだときにリセットボタンを押してみよう。うまくすると2人が炎の池に浮かぶぞ。もちろん、なんの役にもたたないけど。（大阪府箕面市・モモ）

ファミリースゴロク　ファミリーコンピュータV3専用

```
1000 CLEAR&H6F7E:CLS:LOCATE&H7,12:PRINT"HIT SPACE BAR":GOSUB1300:CLS:LOCATE11,12
:PRINT"WAIT":D=&H6F7F:A=&H0:B=&H1:C=&H3:E=42:DIMF(C),H(C),N$(C),O(C),P(C):CGSETB
,A
1010 FORI=A TO42:READX,Y,Z:POKED+I*C,X,Y,Z:NEXT:FORI=A TOC:DEFSPRITEI,(I,B,A,B,A
)="":READN$(I):NEXT:POKE&H680,B,A,C,2,B,A,C,2,29,28,31,30,105,104,107,106:PALETS
 C,15,48,38,18
1020 CLS:LOCATE&H6,5:PRINT"ﾌｧﾐｺﾝ:0 ﾌﾟﾚｲﾔｰ:1":FORI=A TOC:LOCATE&H8,&H7+I*&H2:PRIN
TN$(I)" : ";:INPUTW:IFW=B THENH(I)=B
1030 NEXT:CLS:LOCATE11,&H6:PRINT"ｼﾞｭﾝﾊﾞﾝ":FORI=A TOC:O(I)=-B:P(I)=A:NEXT:FORI=A
TOC
1040 W=RND(&H4):X=A:FORJ=A TOI:IFO(J)=W THENX=B:J=I
1050 NEXT:IFX=B THEN1040
1060 O(I)=W:NEXT:FORI=A TOC:LOCATE&H9,&H9+I*&H2:PRINTI+B": "N$(O(I)):NEXT:PAUSE1
00:VIEW:FORI=B TO41:Z=D+I*C:X=PEEK(Z):Y=PEEK(Z+B):Z=PEEK(Z+&H2):W$=STR$(Z-C):IFW
$=" 0"THENW$=""
1070 IFW$=" 4"THENW$="R1"
1080 IFW$=" 5"THENW$="R2"
1090 IFW$=" 6"THENW$="ST"
1100 IFW$=" 7"THENW$=" G"
1110 IFW$=" 8"THENW$="RA"
1120 LOCATEX,Y:PRINTW$:NEXT:FORI=A TOC:SPRITEO(I),20+I*10,32:NEXT:SPRITEON
1130 FORI=A TOC:G=O(I):LOCATE&H4,21:PRINTN$(G)" ﾉ ﾊﾞﾝ ":LOCATE&H3,23:PRINT"
     ";:IFF(G)>A THENLOCATE&H4,23:PRINT"ｵﾔｽﾐ";:F(G)=F(G)-B:PAUSE40:GOTO1250
1140 GOSUB1320:LOCATE&H3,23:PRINTW" ｽｽﾑ";
1150 GOSUB1370:IFP(G)=E THEN1260
1160 IFZ=C THEN1250
1170 IFZ=&H7 ORZ=&H8 THENF(G)=Z-&H6
1180 IFZ=&H9THENP(G)=A
1190 RESTORE1460:FORJ=A TOZ:READW$,W:NEXT:LOCATE&H3,23:PRINT" "W$;:IFZ=11THENPAU
SE20:Z=RND(11):GOTO1170
1200 IFZ<C OR(&H6<Z ANDZ<10)THENPLAY"T1Y200F5GE#F"
1210 IFC<Z ANDZ<&H7THENPLAY"T103C5GEA"
1220 IFZ=10ANDH(G)=A THENPLAY"T103Y2G3DABF"
1230 IFW<>A THEN1150
1240 GOSUB1370
1250 PAUSE30:NEXT:GOTO1130
1260 SPRITEOFF:CLS:LOCATE&H7,12:PRINT"WINNER IS "N$(G):LOCATE&H9,22:PRINT"RETRY?
(Y/N)"
1270 W$=INKEY$:IFW$="Y"THEN1020
1280 IFW$<>"N"THEN1270
1290 END
1300 IFINKEY$<>" "THENW=RND(12):GOTO1300
1310 RETURN
1320 POKE&H4015,&H17:POKE&H4000,&H1A:LOCATE16,22:PRINT"ｻｲｺﾛ : ":IFH(G)=A THEN136
0
1330 GOSUB1350:IFINKEY$<>" "THEN1330
1340 RETURN
1350 W=RND(&H8)-B:POKE&H4015,A:LOCATE22,22:PRINTW:POKE&H4015,B:POKE&H4002,&HD4,&
H8:POKE&H4001,&HF:RETURN
1360 K=RND(&H6)+50:FORJ=A TOK:GOSUB1350:NEXT:RETURN
1370 PLAY"T1Y203":IFP(G)+W<A THENW=-P(G)
1380 IFW=A THENGOSUB1420:RETURN
1390 IFP(G)+W>42THENL=W:W=42-P(G):GOSUB1400:W=W-L
1400 K=B:IFW<A THENK=-K:W=-W
1410 FORJ=B TOW:P(G)=P(G)+K:GOSUB1420:PLAY"F0":PAUSE20:NEXT:RETURN
1420 Z=D+P(G)*&H3:X=PEEK(Z):Y=PEEK(Z+B):Z=PEEK(Z+&H2):X=(X+&H2)*&H8:Y=(Y+C)*&H8:
SPRITEG,X,Y:RETURN
1430 DATA4,1,3,7,1,6,10,1,3,13,1,9,16,1,3,19,1,3,22,1,3,25,1,7,25,5,0,25,8,4,25,
11,3,25,14,5,25,17,8,22,18,3,19,18,3,16,18,1,13,18,10,10,18,0,7,18,3,4,18,11,1,1
8,7,1,14,5,1,11,0,1,8,3
1440 DATA2,5,8,5,5,5,8,5,3,11,5,3,14,5,10,17,5,3,20,5,3,21,8,4,21,11,3,21,14,11,
17,14,9,14,14,3,11,14,4,8,14,3,5,13,0,5,10,7,8,9,4,11,9,3,14,9,3
1450 DATA"ﾏﾘｵ ","ﾙｲｰｼﾞ ","ﾚﾃﾞｨ ","ﾍﾟﾝﾍﾟﾝ"
1460 DATA"3 ﾓﾄﾞﾙ",-3,"2 ﾓﾄﾞﾙ",-2,"1 ﾓﾄﾞﾙ",-1,"        ",0,"1 ｽｽﾑ",1,"2 ｽｽﾑ",2,"3 ｽ
ｽﾑ",3,"1ｶｲ ﾔｽﾐ",0,"2ｶｲ ﾔｽﾐ",0,"ｽﾀｰﾄ ﾍ ﾓﾄﾞﾙ",0,"ｹﾞｲ ｦ ﾔﾙ",0,"ﾗﾝﾀﾞﾑ ",0
```

BOOK

ビデオゲームの心理学

また予断と偏見?

大人たちは、ビデオゲームやゲームセンターに非難の眼を向けてばかりいる。ゲームにだけ熱中していて、勉強をしない……、ゲームセンターは悪の温床だ……などなど。

こんな一方的な見方ばかりで、ウンザリしているBEEPERも多いことだろう。

ここで紹介する「ビデオゲームの心理学」も、そんな予断と偏見に満ちた本だろう、と思いながら手にしたのだった。しかし、意外にもこれは、ビデオゲームをさまざまな角度から客観的に評価しようと試みた、異色の書といってよい。

心理学の立場から

著者のジェフリ・ロフタスとエリザベス・ロフタスの夫妻は、アメリカのスタンフォード大学で認知心理学の教授として活躍しており、心理学の立場から、ビデオゲームに接近している。しかも「子どもの才能を伸ばす秘密」というサブタイトルからもうかがえるように、かなり前向きにビデオゲームを論じようとしている（この書で「ビデオゲーム」というとき、ゲームセンターでのゲームのほか、家庭用のゲーム―テレホビーゲーム―も含んでいる）。

著者はまずはじめに、ビデオゲームがなぜ若者たちの心をとらえて離さないか、その秘密を解き明かそうとしている。ゲーマーには耳なれないことばだが「強化」という心理学用語で、その秘密が説明されている。

「強化とは、人が手に入れたいと思うものをその人に与えることである」。そこでゲーマーにとっての「強化」とは、ハイスコアをとることや、無料でリプレイにもちこむことなどになる。そしてこの「強化」のさまざまな理論を巧みに利用して、ゲームが設計されていることが、「パックマン」や「スペース・インベーダー」「ドンキーコング」など古典的ゲームを例に説明されている。つまり、ゲームデザイナーが日々考えているゲーム設計について、心理学の側面から解説されている。

可能性を探る

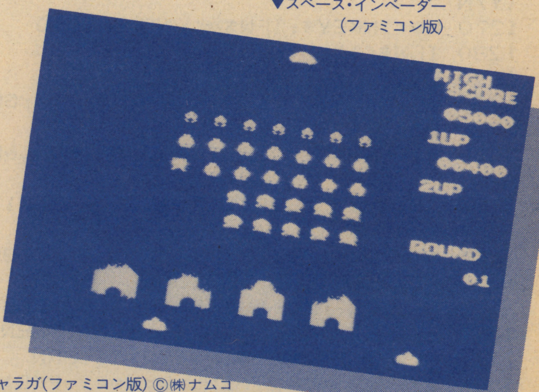
むろん著者は、ビデオゲームのもたらす弊害を無視しているわけではない。心だけでなく、健康面への副作用もとりあげられている。

「プレイヤーの65パーセントが機械だこ、まめ、腱鞘炎を訴えている」と、ゲームセンター調査の実態を明らかにし、「あるビデオ・プレイヤーの死」も紹介されている。

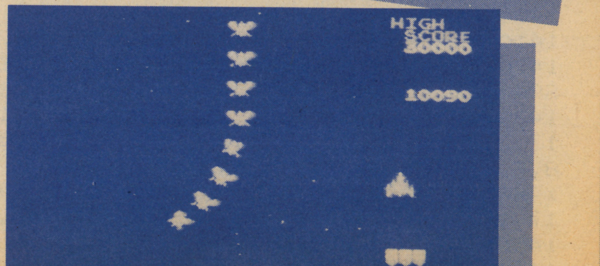
このプレイヤーは、当時18歳、健康で成績優秀な好青年だった。彼はプレイ上手で、中でも「バーザーク」を得意としていた。ある日、この青年は友だちとゲームセンターへ行き、ものの15分もしないうちに「バーザーク」でその日の最高点を2回も記録し、その後、別のゲーム機へ移動した。そこで彼は25セント硬貨を機械へ入れ、その直後にその場に倒れ込み、そのまま死んでしまった。死因は心臓麻痺だった。

アメリカの、そんな事例が紹介されているのも興味深い。

しかし、と著者はいう。ビデオゲームの弊害をら列し、禁止に躍起となるより、むしろビデオゲームの教育的な可能性を探り、子どもの才能を伸ばすよう、努めるべきではないか、と。そして、たくさんの教育的可能性を具体的にあげている。このあたりは、ビデオゲームに批判的な大人たちに、ぜひ読んでもらいたいものだ。



▼スペース・インベーダー（ファミコン版）



▼ギャラガ（ファミコン版）©㈱ナムコ

大人必読の書!?

1983年の著書だけに、登場するゲーム名は古いし、その後のゲームの驚くべき発展をフォローできていないのは残念だが、もはや誰も無視しえないビデオゲーム・カルチャーと正面からまじめにとり組んだ貴重な本として、大いに評価したい。〈T〉

（定価1700円／発行・問いあわせ先●コンパニオン出版＝東京都千代田区平河町1-2-10第一生命ビル☎03・234・7764）

びーぴんぐルーム

最近、びーぴんぐルームに届くのは、テレホビー関係のお便りが多い。オーイ、パソコンやビデオゲームのプレイヤー諸君、お便り待ってるゾ。必勝テクやバグ以外の、身の回りのおもしろ話でもいいからね。

ゲーム狂なのじゃ

ザナドゥ

●ザナドゥを発売日と同時に買い、やっと1ヵ月めで解いた!!（最後のメッセージの長さには驚いた）

そこで、まだの人のためにヒントを書きます。

〔1〕王冠は、3・5・7・9面の4ヵ所にある（3面は、BIG KRAKEN 5面は、GR-ELL GIANT 7面は、KAP-TTIKEYA 9面は、SILVER DRAGON が持っている）。

〔2〕ドラゴンスレイヤーは10面にある（その塔に入るには4つの王冠が必要だ）。

〔3〕KING DRAGONは、9面にいる（必ず、ドラゴンスレイヤーを持って戦え!! そうでないと、すぐ死ぬ）。

〔4〕UINAL（3面）、SYLPH（9面）、NEREID を殺すとカルマが増える（カルマがあると、レベルアップしない）。

＊

ところで、マトックはどうやって使うんだ? +7 Large Shield アイテムショップはどこに? 終わってもナゾの多いゲームだ。

（岐阜県・佐々木昭彦・16歳）

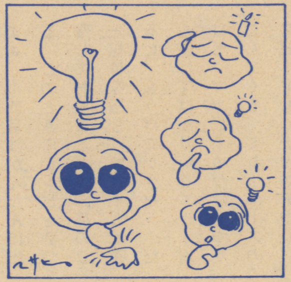
必勝攻略本

●ただ今、『必勝攻略本』製作中です。チャックンポップI・II、ギャラガ、パックランドの4冊です。くわしいことは、往復ハガキか60円切手同封の上、〒600 京都市下京区油小路通仏光寺下ル太子山町 和泉敬之まで。

（京都府・和泉敬之）

開催!!ゲーム小僧 アイデアコンテスト

BEEPを読んでるキミなら、二階堂正宏先生のマンガ「ゲーム小僧」を知ってるね。じつは、BEEP編集室では、



このゲーム小僧のアイデアを広く読者のみんなから集めることにしたんだ。

実際に8コマのマンガにしてもいいし、イラスト、ストーリーなどで送ってくれてもいい。これは、というアイデアができたら、「BEEP編集室ゲーム小僧係」あてに送ってね。採用分には、BEEP特製トレーナーを贈呈するよ。たくさんのお便りを待ってるよ～ん。

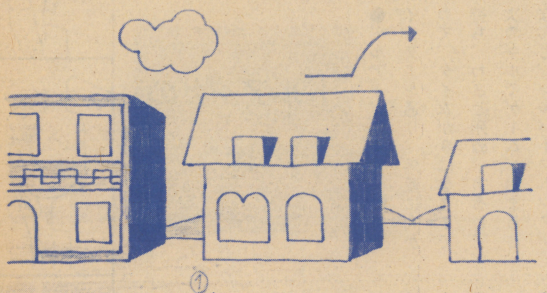
テレホビー族のひろば

◎ファミリーコンピュータ

パックランド

●下の図はTRIP1のROUND1のおわり直前です。ここで……のところまで行くとROUND1はクリアするのですが、TRIP4へワープもできるのです。

まず、ここまでくるとき、1万点以上なければいけません。それから、まん中の家（……の直前の家）の屋根にのります（スーの頭にのるとよい）。そこから助走をつけてジャンプ!すると画面の最上部に頭をぶつけて平行移動しますネ（矢じるし）。そのままROUND1をクリアします。このときに頭が上からはなれてはいけません。



これでいっきにTRIP4へワープします。それと図1の①のあたりでウロチョロするとさくらんぼが出ます。

ひとつのROUNDには必ず花がひとつ出ます。それをひとつものがさずROUND1から取っていくと、ROUND4・ROUND7…などでスペシャルパックマンが出ます。それから、消火栓のとなりで左右にこまかく行ったりきたりしていると、10点ずつですが、どんどん点があがっていきます。

ファミコンパックランドは最高!!

（広島県・谷川　貴）

スカイデストロイヤー

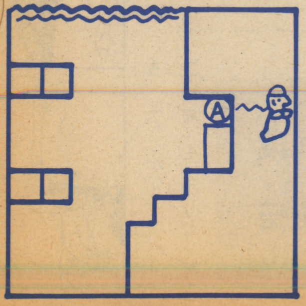
●タイトーのスカイデストロイヤーで、戦艦ゴルディウスを、水平線上に消える寸前に撃破すると、朝・夕・夜・戦況は関係なしに、隠れキャラの飛行船マイルストンが出現する。

ただし、長い間飛びつづけるときと、すぐに消えてしまうときがある。

（東京都・先代不幸証疑部印）

スーパーマリオブラザーズ

●2-2や7-2の海の面を、スーパーマリオやファイヤーマリオで最後の図のような場



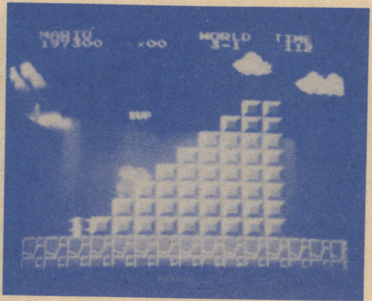
面へ行きます。そして、図のA地点へしゃがんで入るようにすると、マリオは吸いこまれるようにレンガの中に入っていき、出られなくなります。
（群馬県　峰岸純二）

▼試してみたところ、タイムオーバーを待たないとぬけられませんでした。

●ぼくは、スーパーマリオブラザーズでおもしろい技（?）を発見した。その技とは、各ワールドのステージ4の最後で、グッパを飛びこえ（ノーマルマリオ）、そしてグッパにぎりぎりまで近づく。ジャンプで死ぬと同時に、金のオノをとる。グッパとマリオがいっしょに死んでキノピオが1人ぼうぜんとしているのでした。
（宮城県・大橋義由紀）

●スーパーマリオブラザーズの隠れ技です。やり方は、マリオがファイヤーマリオになっているとき、ワープゾーンや地下の土管に入ります。たとえば、地下の土管に入り、その出口に出るのです。マリオがまだ出てこないとき、A・Bの両ボタンを押したままにします。すると、マリオが片足をあげたまま、すべるように走る。
「かそくそうつっち」と言って遊びましょう。
（静岡県・しゃい）

●これは「3-1」「7-1」でしかできない。スーパーマリオになって、「3-1」「7-1」のエリア最後で待つ。上から「ノコノコ」が2匹降りてくるので、1匹は殺す。そして後の「ノコノコ」を殺



さないで、体のすみをねらってジャンプする。すると、200……400…800…8000…1upと増えて行く。100人以上増やすと、そのマリオが死んだとき、ゲームオーバーになる。
（山口県・綾塚崇徳）

▼なお100人以上増やして、そのマリオが死ぬとゲームオーバーになることは、他の人からも投稿がありました。

●最初は、普通に8-4をクリアする。それからコントローラーのBボタンを押すと、メットの多い1-1から始まる。しかし、リセットボタンを押してしまうと、普通のクリボーが出てくる画面になる。そして、Bボタンを押すと、ワールドが1～8に変えられ、好きなワールドにセットできる。
（愛知県・杉浦泰孝）

ドルアーガの塔

●ドルアーガの塔で、60Fでイシターを通り、外壁に向かって、タイムが0になるまで待ち、わざと死ぬ。すると、次のギルでゲームが始まると、なんと、シルバーマトックが画面の下に出てくる。でも、コンティニューモードで60Fに合わせたらできない。
（東京都・中西　亮）

●フロア37と47のレッドハンドローパーは、なんと！　1万5000点なんだよ。
（埼玉県・まじめなTくん）

スパルタンX

●スパルタンXの3面目の、スタート直後で使える技です。おそいかかってくるつかみ男を、しゃがみパンチでやっつけたら、そのままじゃがんでじっと待っている。すると、立たないかぎり、次々にトムトムがおそってくる。これはすごい。
（京都府・大角匡宏）

●スパルタンXのひさんな技を教えよう。5階に行き、ミスターXをやっつける。そして、タイムが「0」になるまで待ち、〝0〟になると同時に、最終地点に行く。な、なんと、トーマスがシルビアを通り過ぎて、1人で抱きあうマネをする。大けっ作、みんなもやろう！
（岡山県・岡本一麿）

プーヤン

●ファミコンのプーヤンは、隠れキャラがフルーツに変わるけれど、その順番は、「いちご→りんご→水滴→パイン→メロン→ファミコン→顔」となるのです。それと、「ちょうちょ」の出し方を教えます。オオカミの投げた石を、3回連続屋根に当てて、はねかえったのを、うちます。そうすると「ちょうちょ」（2万点）が出ます。
（群馬県・イガ♡スレ）

チャレンジャー

●チャレンジャーでかんたんに高得点を取る方法。シーン1でBGMを聞いていると、カン、カンと音がする。このとき、すぐナイフを投げる。すると、クジラ登場！　次にレベル3以上でナイフを1回も使わず、列車の中に入ると、やはりクジラが登場する。
（東京都・高橋将一）

▼シーン1で、隠れまっとうクジラを出現させると、チャレンジャーは無敵になる、という情報もちらほら…。

マッピー

●ボクは、ファミコン・マッピーでご先祖様を2匹（?）出すことにチャレンジした。まぁ、1匹目はかんたんに出る。このときにテレビを2つ残しておくこと。1匹目のご先祖様を出し、チャイムが鳴ると、もうパニック!!　ふだん逃げてばかりいるニャームコも、マッピーめがけてつっこんでくる。ミューキーズのスピードもムチャクチャ。
さらに2匹目のご先祖様が出てくりゃ、大さわぎっ！　もう限界と感じたら、品物を取ってクリアしたほうがいい。無理は禁物。みんながんばってくれ。
P.S.　3匹目のご先祖様は、赤色というウワサがたっている。ほんとかな?
（大阪府・モチ入りゼンザイ）

内藤九段将棋秘伝

●ファミコンの「内藤九段将棋秘伝」のコンピュータ相手に、なんと19手で勝てるのだ。やり方はというと、まずコンピュータを後手にして、制限時間をつけて対局する。次のように動かす。●先手　○後手　●4六歩　○3四歩　●7六歩　○4四歩　●4八飛　○4二銀　●4五歩　○5二玉　●4四角　○同角　●同歩　○6二銀　●4三角打　○同銀　●同歩成　○5一玉　●4二銀打　○同金　●同金まで。
そして画面には「20手目あなたの勝ち」と表示されます。
（北海道・瀬尾洋二）

ロードファイター

●ロードファイターの道ぬけ技です。最初はセレクトボタンを押したまま、一定の速度で走ります。そして、両側のへいに車をぶつけます。する

と「ぶんぶん」と音がします。カーブにかかると、道をぬけていってしまいます。(注)150km以上出さないで。

（長野県・滝沢賢司）

アストロロボ・ササ

●ゲームオーバーのとき、ササはくるくる回る。このとき、A・Bボタンを何回も連続して押すと、ゲームオーバーにならない。

（群馬県・阿久沢明・12歳）

▼やってみる価値あり。

ルート16ターボ

●ファミコンのルート16のBボタンのヒミツを発見！　とっくに知っていたら、ムダなことと笑ってくれ。

R 1

5	(62)	92	(30)
2	124	(117)	21
1	4	(20)	81
(13)	105	86	7

R 2

128	15	87	(16)
19	(17)	103	85
(8)	34	115	(29)
48	82	13	(103)

R 3

11	(10)	68	19
(53)	(50)	(76)	23
69	(56)	(91)	36
12	86	117	87

R 4

(123)	(5)	(90)	46
(62)	49	(75)	47
(38)	(55)	51	122
(31)	(2)	(58)	(27)

○印がピラミッドの出る面です。

（仙台市・サン電子）

◎セガ

ドラゴン・ワン

●セガのドラゴン・ワンで、白玉ゾーンをワンが歩いても、白玉が全然出てこない方法をあみだしてしまった。ワンが門弟1人に追われると、白玉が出てこないのです。門弟の動きはワンよりも早いけれど、ワンがキックすると遅れて離れます。

門弟に、1、2回蹴られても耐えましょう。白玉に当たるよりは、門弟にキックされたほうが、エネルギーは減らないのです。追われて逃げるときは、ジャンプで逃げましょう。白玉ゾーンが終わったら、すかさず門弟を倒しましょう。はさみうちにあっては失敗です。

（福島県・小針和彦）

●1面のワープマンで、ジャンプキックを顔面へ当てたら、ワープマンが分身してワンを狙いました。つっこんで行ったら、前と後ろにワープマンが2人来て、すぐにやられてしまいました。

4回ほどなったけど、やり方がわかりません。だれか教えてー。

それから最後のパワーカギを取るとき、門弟を倒しながらカギを取ると、倒したときの赤い印が映りながら終わります。成功率90％。

（愛知県・西郷真生）

ロードランナー

●セガのロードランナーでバグを発見しました。まず、敵が近づいたら穴を掘ります。だいたい3つぐらい穴を掘ると、敵は3つ目の穴で死にます。バグとは、そこで穴に落ちてうまる敵を生き返らすことです。3つ目の穴に入った敵が、うまる直前（穴がうまってからすぐ）に、はまった所を掘ります。そうすると敵が残っていて、また穴が掘れます。成功率15％。

（愛知県・西郷真生）

▼これを続けると、点がどんどん増えていくそうや。ムムッ、大阪弁。

●セガのロードランナーで、ゲームが始まって（どの面でもいい）ボタンを両方ともいっしょに押していると、なんと画面が消えてしまう。すると、面が変えられたり、ランナーを増やしたり、減らしたりできる画面が現れる。これはすごいではありませんか。

（愛知県・熊倉祐貴・13歳）

▼パソコン版にも、こういう機能が付いているんだけど、セガにもあったとは…。それも隠れでとは……。

新入社員とおるくん

●セガの新入社員とおるくんで、廊下のドアを開けるとき隠れキャラを絶対に出す方法がある。ドアのはじに立って、ドアを開ける（隠れキャラが出るまで連続して押す）。成功率98％。

（青森県・坂田道太・14歳）

ズーム909

●セガのズーム909の、最初のエリア（惑星の谷）でゼット砲を撃っているだけで、次のエリア（惑星原野）に行ける方法がある。それは、ゲームがスタートしたら、すぐ上のボタンを押して、上まで来たらボタンを離す。ゼット砲を撃っているだけで次のエリアに行ける。

（岐阜県・鈴木清倉）

チョップリフター

●セガのチョップリフターで、ヘリポートと家までを、何回も行ったり来たりして、ミサイルを撃っていたら（ヘリコプターを進行方向に向けて）、土の中から家みたいのが出てきて、その中から人が出てきた。その人を助けたら、次の面へ行けた。マシンの故障でなったのかもしれない。成功率10％。

（新潟県・林秀樹とよしおチビ）

▼こ・これはバグなのか、それとも隠れテク?!

ピットフォールII

●セガのピットフォールIIでこんなことができます。水面ぎりぎりまできてジャンプして、ロープにつかまると後ろ向きになる。着地は前になる。これは驚いた。

（青森県・坂田道太・14歳）

▼くだらない技だ！　と思う人もいるかもしれないけど、主人公のハリーにしては、すんごい技なのだ!?

どきどきペンギンランド

●セガのどきどきペンギンランドで、隠れのキャラクター発見。アイスブロックを10個以上こわさないという条件で、タマゴを、フェアリーの家に落とすと、「窓みたいな所」から、なにやら変な物がのぞいています。さっそく、ためしてみては？

（埼玉県・新妻慎一）

●セガのどきどきペンギンランドで、隠れキャラ発見!!　ブロックを10コ以上壊してはいけないという条件で、タマゴをフェアリーの家に落とそう。そうすると、フェアリーの家の窓から変なキャラが覗いているぞ!!　もぐらかな？

（埼玉県・新妻慎一）

▼ハガキ10枚出して1枚も載らなかった新妻君、キミの念願がかなったゾ！　ほかにも、茨城県の中林淳君からも同じような情報をもらいました。ちなみに、この隠れキャラ、色は白で、得点はないそうです。

エレベーターアクション

●セガのエレベーターアクションで長い間いると、音が変わってガードマンがしゃがんだと思ったら、寝てピストルを撃ってきます。

（愛知県・熊倉祐貴・13歳）

▼長い間待つのがめんどうだが、音が変わるとおもしろい。音もおもしろいが、ガードマンの動きが最高だ。でも、すごくむずかしくなる。

モナコGP

●モナコGPの、死んでも死んでも死なない術を教えます。この技は、100万点とってからでないとできない。ひたすら100万点かせいだら、画面に字が出る。そして、ゲームを再開する。なんと残車数のところがフリープレイとなっている。何回ぶつかっても、終わりにならない！

（大阪府・藤田浩一）

チャンピオンボクシング

●僕は、とうとうレベル5で勝てました。必勝法は、前のBEEP6月号にのっていましたが、あれよりも確実に倒せる方法を発見しました。それは、レッドデビルが連続パンチを打った後、数秒間打ってきません。そのときがチャンスとばかりに、上下交互に2発ずつストレートを打っていきます。これで完璧(かんぺき)です。

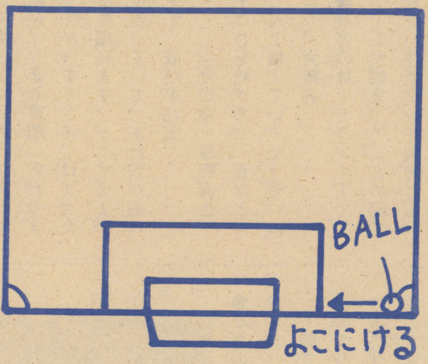
・ときどきガードされてしまうことがありますが、もう1回同じことをすると、レッドデビルは確実にダウンしてくれるでしょう。

（千葉県　鈴木貴之）

チャンピオンサッカー

●チャンピオンサッカーで無敵のシュートを発見！　下にせめるとき、一番下のタッチラインにボールを乗せて、ゴールに向かって真横にける。すると、このシュートは、キーパーさえもとれない。名づけて「セコイ・シュート」だ。

（札幌市・木村達夫）



チャンピオンプロレス

●セガのチャンピオンプロレスの裏技を発見しました。僕とパイフィクチャンピオンとの試合が始まり、すかさずドロップキックをし、フォールしました。すると、敵のダメージの色は青なのに勝ってしまいました。なんと15秒で勝ってしまいました。もう一度やって見ようと思ったのですが、できませんでした。みなさんも、やってみてください。

（北海道・Mr.ボベ）

◎スーパーカセットビジョン

熱血カンフーロード

●スーパーカセットビジョンの熱血カンフーロードで、ボスのキルをかんたんに倒す方法を発見しました。キルの前に立って、何回もハイキックをすると倒せます。でも、少しパワーが減ります。

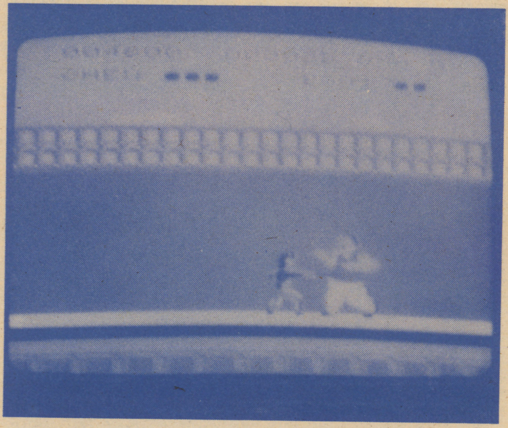
（新潟県・見藤克典）

▼このキルをやっつけるのに、チェンを2～3人使う私です。

●スーパーカセットビジョンの熱血カンフーロードで、隠れボーナス発見！　やり方は、まず第2パターン（かわら屋根の面）に行きます。そして、ツーボ（壺男）が出てきたらすばやく攻撃します。すると画面に「BONUS　BY　ENDO」と表示されて1000点もらえます。

（埼玉県・坂井　傑・14歳）

▼とにかくタイミングがむずかしい。タオや手裏剣（壺）、おまけに牛までじゃましてくる。坂井君！　キミはすごい。

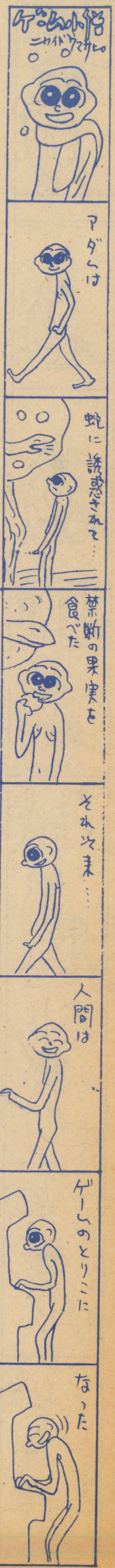


「テレホビー族のひろば」に情報を送ろう!!

「テレホビー族のひろば」では、ファミコン、セガ、スーパーカセットビジョンのゲームでキミが発見した必勝法、バグ、楽しい話、くやしかったことなどを募集しています。書き方は自由ですが、技の紹介（やり方）は、なるべく具体的に書き、もし写真（図解も可）があればいっしょに送ってください。ただし、ハードを改造したり、故障をおこしたりする技は一切お断りします。

※原稿はすべてたて書きにし、下記まで送ってください。

〔送り先〕〒102　東京都千代田区四番町2－1
㈱日本ソフトバンク出版部　BEEP編集室
テレホビー族のひろば係



サークル紹介コーナー

☆PC-8801&X1プレイヤーズクラブ 会員募集
PC-8801、X1各シリーズのユーザーでゲームが大好きな人、入会すればきっとトクしますよ。月1回の会誌の発行、3ヵ月に1度のプログラムコンテスト、各種ゲームの攻略法研究など、ゲーム中心に活動してます。
くわしくは60円切手同封のうえ、下記へ。〒457 名古屋市南区曽池町2-51 位田雄一

☆CRATはPC-8801シリーズ専門クラブです。活動内容は月1回の会誌発行、情報交換、ゲーム大会など。PC-88シリーズ（なるべくSR）のユーザーでディスク使用の人、字の書ける人、ゲームならだれにも負けないという人、待ってます。
くわしくは60円切手同封で、〒892 鹿児島市新町1-2 青木和彦まで。

☆FM、MSX、X1シリーズのクラブを作りました。月1回会報を発行します。今入会すると、ゲーム1本プレゼントします。
くわしくは60円切手同封のうえ、下記まで。〒674 兵庫県明石市魚住町清水1-53-1 山崎和博

☆ICBM 会員募集
FM、PCのクラブです。活動内容は、アドベンチャーヒントの発行など。入会希望の方は60円切手同封のうえ、機種と希望会費を記入して、〒650 神戸市中央区波止場町6-4-202 岡本博一まで。

☆X1 Softers Clubは、ただ今会員募集中。RPG、アドベンチャーの情報交換、毎月の会報発行など、多彩な活動と安い会費がモットーです。現在会員約120名。入会案内書希望の方は、60円切手を同封して下記まで。〒679-53 兵庫県佐用郡佐用町佐用3-24-1 新免一

☆WHAT!? X1 CLUBは会員募集中。年齢・性別不問。ナイコンもOK。活動内容は月1回の会報や、企画も盛りだくさん。入会希望の人は、60円切手同封のうえ下記まで送ってちょうだい。〒059-09 北海道白老町末広5-9-5 村岡通信

☆ファミコンFC 会員募集
活動内容は裏技、隠れキャラの発見、情報交換など。入会希望の方は、60円切手1枚と入会金100円＋月会費200円を定額小為替にして送ってください。〒316 茨城県日立市西成沢町1-21-11 掛札貴史まで。

★MUC会員募集
このサークルは、一部を除くすべてのパソコンのサークルです。みんなで参加して盛り上げていきましょう。入会したい人は案内書を送りますので、60円切手を同封のうえ、住所、氏名、機種を明記して下記まで。〒310 茨城県水戸市住吉町77-2 笠井康広MBEEP係

★ファミコンサークル F・C INFOMATION
ファミコン中心に、必勝法や隠れキャラの出し方などの情報交換をします。くわしくは、60円切手同封のうえ、電話番号、名前、住所を書きそえて下記まで。〒739-03 広島県広島市安芸区瀬野町1774-2 平岡謙治

★ファミコンで日夜裏ワザの発見に努めている方、裏ワザ、ハイテクの研究発表をしませんか。また、ロードランナーのエディット画面で作った面の交換をしませんか。腕に自信のある方は、ハイスコアを写真に撮って同封してください。〒796-01 愛媛県西宇和郡保内町須川426 河野純也

★JAM FC CLUBをよろしくねっ!! 今までは雑誌の販売だけでしたが、新しく会を結成することになりました。内容は、ファミコンのゲームソフト情報、特集など。まずは60円切手を同封して下記まで。〒166 東京都杉並区高円寺北3-28-4 永井方「JAM FC CLUB」入会案内係

☆GAME BOX会員募集
当クラブは月に1回、X1を中心とした会報を発行しています。将来はファミコン、MSXなどもやっていく予定。くわしくは60円切手同封で、〒514 三重県津市雲出本郷町1662-1 奥山泰全 GAME BOX係まで。

☆F・Cワールド会員募集
ファミコンの裏ワザほか、いろいろな情報を教えます。会費は330円＋送料170円。郵便小為替で下記に送ってね。〒624 京都府舞鶴市八幡通1-303-6 紀田健吾

☆Silk Loadは攻略法、BUG、テク、ソフト情報などなど、盛りだくさんの情報を提供するファミコンサークルです。難解EDIT面付会報を月1回発行。くわしくは60円切手同封にて、〒435 静岡県浜松市中野町8101 名切竜一まで。

☆ビデオゲームチームズ ファミリーコンピュータグループは、ナムコ、コナミ、dBソフトの3社のインフォメーションを、直接通信して手に入れています。また各地に支部も作りたいと思っています。くわしくは、〒791 愛媛県松山市由良町166-3 向井裕二まで。

☆SRクラブに入会しよう！
PC-88を持っている人に限る。内容は、会誌、ソフト情報など。会費は500円です。〒405 山梨市上神内川1217 三枝雅彦

☆このたびPC-88のクラブを作りました。活動内容はゲームの情報交換です。くわしくは60円切手同封で下記まで。〒791 愛媛県松山市北斉院町1066-9 堀田盛樹

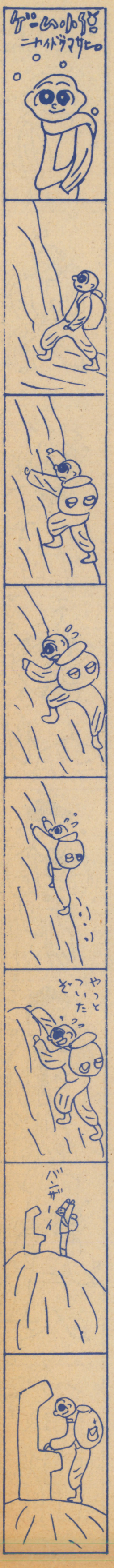
☆F-M-XクラブはファミコンとMSXのクラブです。入会したい人は60円切手を同封して下記まで。〒985 宮城県塩釜市海岸通10-16 小泉雅洋

☆スーパーふあみこんクラブではソフト情報や隠れキャラなどを発表したり、毎週火曜日に会誌を発行したりしています。入会希望の方は60円切手同封のうえ、下記まで。〒989-24 宮城県岩沼市中央3-4-25 佐藤弘一

☆私たちE・S・Cクラブでは「ギミのカートリッジで3種類のドルアーガが楽しめる」など盛りだくさんの内容の本を出しています。付録（ふろく）にはペーパーアドベンチャーも付いてます。くわしくは60円切手同封で、〒571 大阪府門真市下島町8-26 井川英智まで。

☆PC-8801シリーズのクラブを作りました。他機種のユーザーをゲームの数で見返してやろうと思う人、すぐ往復ハガキを送ってください。くわしいことを説明します。〒410-21 静岡県田方郡韮山町中条33-5 柳沢健司

☆FM-7、X1のクラブを作りました。おもにソフト情報の交換を予定しています。興味のある人は60円切手2枚を同封のうえ、下記まで。〒510-02 三重県鈴鹿市白子町1486-10 吹田伸哉



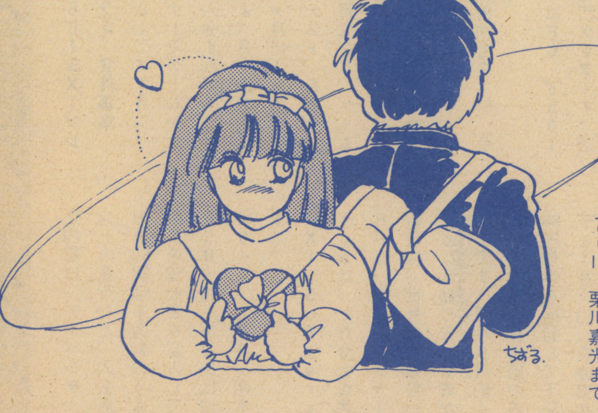
☆PVC（VG₂連合加盟）では新会員を募集しています。パソコン、ビデオゲーム、ファミコンの情報を会誌や新聞にして発行。入会金150円。くわしくは、〒654 神戸市須磨区北町1－29 住本誉まで。

☆アミューズメントサークル「AM・PRESS」では、現在第2期会員募集中。活動内容その他は60円切手同封のうえ、下記まで問い合わせてください。〒673－14 兵庫県加東郡社町山国2006－13－1－3 成瀬裕司

☆X1、FM、PC－6001／mkIIのテープ版ユーザー集まれ！ 現在10名、会員が増えれば会誌も作ります。くわしくは60円切手同封で下記まで。〒692－01 島根県安来市大塚町茶屋1－2－5 倉鋪勝

☆X1ユーザーのクラブ「Mr.X」です。おもにソフト情報交換をやっています。入りたい方は、60円切手同封のうえ、〒270－11 千葉県我孫子市船戸2－9－22 立石勝治まで。

☆FCP会員募集
当クラブではファミコンに関しての会誌発行などを行ってます。会誌にはハイスコア表も発表しています。くわしくは60円切手同封のうえ、〒591 大阪府堺市菩提町1－7－11 栗川嘉光まで。



12月号読者プレゼント当選者（敬称略）

①1942
愛知県・寺門 進／山形県・斎藤和也／熊本県・J 伸治郎／東京都・谷沢 崇／兵庫県・土器彰信

②ソンソン
北海道・田中寛昌／福島県・服部佳典／岩手県・菊地和人／岐阜県・石原善之／兵庫県・前田佳一郎

③ヴォルガードII
静岡県・武田邦彦／岡山県・金子壱忠／山形県・青山恭平

④カラテカ
岡山県・浅沼林朋／愛知県・安田和樹／鹿児島県・上村直樹

⑤ポートピア連続殺人事件
石川県・岩井嘉平／福岡県・山内利明／兵庫県・渡辺理明

⑥キン肉マン
宮城県・佐久間由登／神奈川県・中村 勤／山口県・河原洋平

⑦ハング・オン
東京都・谷田部 仁／三重県・南山宗之／岡山県・山中勝

⑧テディーボーイ・ブルース
兵庫県・中原節雄／北海道・藤沢康平／神奈川県・古越紀順

⑨ポップ&チップス
岩手県・熊谷義貴／神奈川県・笹原 徹／岐阜県・和田英也／愛媛県・廣田祥之／大阪府・村上永桂

⑩マスカレイド
兵庫県・宇都宮 豊／神奈川県・和田 武／三重県・村松祐樹／兵庫県・将積利彦／広島県・砂田淳一

⑪トリトーン
大阪府・芳野岳陽／宮崎県・大崎岳史／兵庫県・石河徹志

⑫ザナドゥ
栃木県・沖 佳之／山口県・松村茂紀／佐賀県・原野貴司／京都府・山田健史／栃木県・阿部勝信

⑬ボード版「ドルアーガの塔」
宮崎県・久保田陽太郎／広島県・国沢照雄／東京都・長岡俊一

⑭日本語版ダンジョン&ドラゴンズ
神奈川県・加藤俊之／北海道・大久保 渉／東京都・遠藤大介

⑮モールモールTシャツ
岐阜県・曽我 学／愛媛県・山西信夫／愛知県・勝股恵治／和歌山県・石田健一／新潟県・高橋一禎／新潟県・小野田 孝／山形県・須田 久／京都府・山本直純／北海道・鎌田智晃／大分県・首藤誠二

⑯「ファミリーベーシックで遊ぼう！」「GAME GAME20」「ミュージック・ワールド」の3点セット
福岡県・植村将史／東京都・小池佐登司／三重県・大西浩司／東京都・上野 勇／神奈川県・樋口一樹／茨城県・木代征三／埼玉県・福山由文／鹿児島県・米満 仁／北海道・松田孝義／秋田県・藤原雅章

1月号のゴメンナサイ

●15ページ「忍者ハットリ君」の定価が4900円とあるのは、価格未定のまちがいでした。

●51ページ、179ページで、ファミコンのディスクにつく解説書の価格が500円とありましたが、これは100円のまちがいでした。

●69ページのウィザードリーのモンスター表の写真に入れまちがいがありました。ロウグの写真のところには、ブッシュウィーカーと同じ写真が、メイジの写真のところには、ロウグに入っている写真が、プリーストのところには、メイジに入っている写真が入ります。

●170ページのデビューあべにゅうで、タイトルにまちがいがありました。
暗黒の視点→暗闇の視点
ぽよ～んぽよょ～ん→ぱよ～んぽよょ～ん

●180ページの読者プレゼントで、③ロットロットと④スペランカーの内容が入れかわっていました。

読者が選ぶ テレホビーゲームBEST10

総数14348

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	スーパーマリオブラザーズ	5202
2	2	ドルアーガの塔	2525
3	22	キン肉マン	961
4	5	チャレンジャー	706
5	3	スパルタンX	383
6	—	1942	366
7	—	ソンソン	349
8	3	スターフォース	323
9	16	バックランド	298
10	9	バトルシティ	289

読者が選ぶ ビデオゲームBEST10

総数14408

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	魔界村	3366
2	4	ドラゴンバスター	1411
3	2	ハング・オン	927
4	3	グラディウス	748
5	11	1942	706
6	6	エキサイティングアワー	655
7	31	テラクレスタ	536
8	10	ドルアーガの塔	425
9	8	バックランド	408
10	5	戦場の狼	374

読者が選ぶ パソコンゲームBEST10

総数13566

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	テグザー	2780
2	2	ハイドライド	2559
3	23	ザナドゥ	782
4	4	ザ・ブラックオニキス	621
5	3	ウイングマン	451
6	5	ザ・キャッスル	408
7	7	ファンタジアン	340
8	6	野球狂	315
9	20	ハイドライドII	289
10	9	ゼビウス	213

※　この集計は、12月号の愛読者カードでの得票数によるものです。

大募集

Beep Loadゲームプログラム

ゲームのジャンルは問いません。未発表のオリジナルゲームをどしどし投稿してください(ショート、ロングいずれも可)。

●プログラムはテープに入れてください（投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください)。

●プログラムの内容の説明、操作方法、遊び方を、400字づめ原稿用紙3枚以内にまとめてください（原稿には、対象機種、使用言語、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください)。

原　稿

「ぴーぴんぐルーム」、「スペースバー(はみだしＢＥＥＰ)」について、原稿を募集します。

★「ぴーぴんぐルーム」は、ゲームについて、みんなの声をのせるページです。たとえば、「これは楽しい！ ゼッタイおすすめソフトだ」、「がっかり！　期待はずれのソフト」、「ゲーム言いたい放題」、「ここが知りたい。だれか教えて」、「これからのゲームはこうあるべきだ」などなど、ゲームについてなら、なーんでもＯＫ。

●原稿は400字づめの原稿用紙なら１枚ぐらいをめやすにしてください。

★「スペースバー(はみだしＢＥＥＰ)」にも、みんなの声を寄せてください。

●原稿は100字ぐらいをめやすにしてください。

※原稿はすべてたて書きにし、係名を明記のうえ下記まで送ってください。

送り先　〒102 東京都千代田区四番町２－１
㈱日本ソフトバンク出版部　ＢＥＥＰ編集室　□□□係

ライター募集

ＢＥＥＰ編集室では、パソコンゲーム、ビデオゲーム、テレホビーゲームなどの原稿を書ける人を募集しています。東京近郊在住の人ならだれでもかまいません。①住所②氏名③年齢④電話番号⑤使用機種⑥得意なゲームの分野などを明記し、ＢＥＥＰ編集室あてに送ってください。

バックナンバーのお問い合わせ

バックナンバーは、お近くの書店で注文できます。(１・２・３・４・５号は品切れ)

どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価（１冊360円）のほかに、郵送料が必要です。

郵送料については、日本ソフトバンク出版営業（03･261･4095）へお問い合わせください。
〒102 東京都千代田区四番町２－１
㈱日本ソフトバンク出版部　営業あてにお願いします。

●6月号

☆特集　パソコンゲームでワッショイ!!
・ファンタジアン徹底研究講座
・スターアーサー伝説傾向と対策編
☆ファミリーコンピュータ
・けっきょく南極大冒険／スペース・インベーダー／ギャラガ
☆アクセス・トゥー・アメリカ
☆ビデオゲーム・ラボ
☆パワー全開!!セガのゲームワールド

●7月号

☆特集　スポーツ・エキスポ'85
・サッカー、陸上、体操、ピンポン、テニスほか
☆徹底研究
・ドラゴンスレイヤー　魔宮の戦い
☆ビデオゲーム・ラボ
・テディーボーイ・ブルースほか
☆ファミコン・ゲーム
・ディグダ　/フラッピー/スターフォースほか
☆特別企画　MEGA ORBIS

●8月号

☆特集　テレホビーゲーム大作戦　パートII
・スパルタンX／ドラゴン・ワン／スターフォース／ＺＯＯＭ 909／ドアドア／ロードファイター／ジッピーレース／レッキングクルーほか
☆徹底研究　ハイドライド
☆緊急レポート　エプシロン3
☆ビデオゲームラボ　ワイバーンF－0ほか
☆新連載　YATATA WARS

●9月号

☆特集　おもしろプレイ大集合!!
人気ゲームの㊙プレイをマニアが公開
・ブラック・オニキス／バルーンファイト／ゼビウス／チョップリフターほか
☆徹底研究　アステカ／ワールドゴルフ
☆ビデオゲーム・ラボ
・キング・オブ・ボクサー／バラデューク／ペンギンくんウォーズほか
☆YATATA WARS

●10月号

☆特集　ゲームデザイナーの頭脳を解剖する
・ハイドライド作者・内藤時浩クンの発想法
・図解・ボクのゲーム構成術ほか
☆ファミコン・ロボゲーム
☆徹底研究　ウルティマII
☆ファミコン・ゲーム
・ハイパースポーツ／10ヤードファイトほか
☆ビデオゲーム・ラボ
・魔界村／タンクほか

●11月号

☆特集　モータースポーツでぶっとばせ!!
・ファミコン、ＭＳＸからビデオゲームまで注目ニューソフト勢ぞろい！
☆ファミコン・ゲーム
・スーパーマリオブラザーズほか
☆徹底研究　レリクス
☆ＰＣ／ＦＭ版チャンピオンシップ・ロードランナー全50面アドバイス
☆ビデオゲーム・ラボ

●12月号

☆特集　ペーパーゲームで遊ぼう
・どすこい紙相撲／ボードゲームで遊ぶドルアーガの塔／ペーパーアドベンチャーコンストラクションほか
☆BEEP読者が選んだゲームBEST50
☆ファミコンゲーム　チャレンジャー／1942
☆徹底研究I　モール・モール
☆徹底研究II　ザナドゥ
☆ビデオゲーム・ラボ　テラクレスタほか

●86年1月号

☆特集Iま、ファミコンなワケだ!!
・ツインビー／マッハライダー／マクロス／エグゼド・エグゼス／スターラスターほか
☆特集II　名作R.P.G. 研究編
・ウルティマII、III、IV、ウィザードリー
☆徹底研究　スクリーマー
☆緊急レポート　ブラスティ
☆ビデオゲーム・ラボ　ガンスモークほか
☆特別付録　BEEP 1986 CALENDAR

SFことはじめ

サイファイおじさんの SFのススメ⑤

美少女になるためのタイプ別SF入門

全国のSF大好き少女のみなさま、汚れたオジサンの悲しいまでの夢（現実逃避？）を笑わないで！　そしてSF少年たちよ、ガールフレンドに似合った1冊をさりげなくプレゼントしてあげてください。

by遠藤行一

イラスト・浅井真澄

僕の時代の美しい少女というのは、漫画とかTVではなくて「小公女」だの「家なき子」だのを窓辺に座って読んでいるものだった。ふと見回してみると、そういった美しい雰囲気に憧れたり、実際にそれを待っている少女が少なくなったように感じる。

顔形はさておき、僕の思う美しい少女とは、夢見がちで恋に恋する少女、物語の中に生きているような少女、かもしれない（㊢注・なんかアブナイなぁ……）。そんなわけで、今回は美しい少女のための、美しい少女になるためのSF入門といってみよう（㊢注・趣味に走らないでください！——本気で始めるから怖いんだよな）。

まず初めに、少女SFの決定版ともいえる『アルジャーノンに花束を』[1]。これについては、美しい少女がたくさんいた時代に偶然少女だった㊢に読んでもらい、感想を求めたけれど、諸般の事情から（㊢注・2人の間に何があったかは定かでありません）掲載は控えさせてもらった。

大まかに内容を紹介しよう——

アルジャーノンは脳外科手術によって賢くなったネズミ。同じ手術で、白痴のチャーリーもアッという間に天才になる。ところが、天才チャーリーに訪れた普通の人の感情や現実は、決して彼を幸せにしなかった。何も知らずに生きていられた昔が、信じていれば救われた昔が懐しく思える。

そんな不安定な日々のなかでアルジャーノンが死んだ。天才チャーリーには、それが手術の結果であり、やがては自分にも訪れることだと理解できる。回避しようという努力にもかかわらず、彼は前にも増して知能が低下した白痴にもどってしまう。再び、ねたみ、憎しみ、怒りとは無縁になった彼の心に残ったのは、アルジャーノンへの思いやりだけだった——

とにかくこれは悲しい物語で、最後まで涙を見せずに読める代物じゃない。胸に熱いものを感じる、SF、純文学の領域を超えた名作にちがいない。

悲しい物語が好きなら『シリウス』[2]もいいだろう。高度な知能を持ってしまった犬と、少女の心の交流を描いた作品だ。

●動物 大好き少女へ

少女は仔猫や仔犬を愛でるもの、と相場は決まっている。『地球人のお荷物』[3]と『メド・シップ・シリーズ』[4]はお勧めだ。前者はこのページで再三紹介しているが、さし絵だけ見ても楽しい。後者は、主人公や筋はどうでもいいけど、相棒の宇宙動物トーマル、マーガロイドがかわいい。堅苦しい内容は読み飛ばして、マーガロイドのとこだけ読もう。そして「チー」と呼べば、明日から君もトーマル少女！　〝すべての猫好きに〟捧げられている『夏への扉』[5]も忘れてはならない。

●恋愛小説 大好き少女へ

少女漫画の主流を占めるこのテーマは、SFとて例外ではない。主人公が男性で、なぜか感情的に屈折している場合が多い。『アンドロイド』[6]『伝導書に捧げる薔薇』[7]などがある。

女性側から描いた『歌う船』[8]はSF的恋愛小説の典型といえる。先天的奇型の少女は、訓練を受けて宇宙船の体を持つサイボーグとなる。身体は機械でも心は少女の彼女は、乗り組むパイロットに恋をしながら成長していく。ラブ・

コメディではないが、少女の心の動きを感じさせる恋愛小説だ。

●白馬の騎士 大好き少女へ

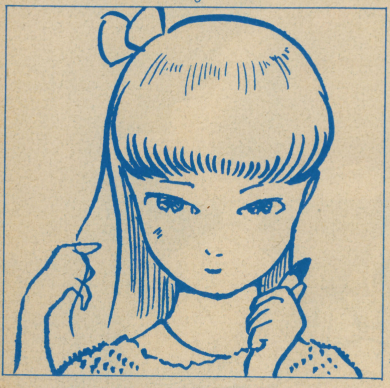
SFはその昔、空想科学冒険小説などと呼ばれていたくらいだから、ヒーローにはこと欠かない。少女向けヒーローを紹介しよう。

⑨『我が名はレジオン』のハードボイルド・タッチの探偵は、その名のとおり（レジオン＝あまた、多数の意味）本名がない。コンピュータ管理社会のなかにあって、自分の記録が一切ない科学的幽霊探偵だ。

⑩『ステンレス・スチール・ラット』の主人公〝するりのジム〟は、大泥棒にしてトボケタ二枚目半。ルパン三世を連想させる不死身の男で、特殊部隊に目をつけられムリヤリ隊員にさせられた。

⑪『ハルシオン・ローレライ』の〝グレンジャー〟は、一匹狼のパイロット。どこか影があって女性をひきつけずにはおかないタイプ。頭に住みついている寄生生物〝風〟とのやりとりが意外とシニカルだ。

⑫『デュマレスト・サーガ』のアール・デュマレストも男の魅力いっぱい。このページでも紹介ずみだ。



⑬『オールドタウンが燃えるとき』に登場する〝マシュー・スウェイン〟は、SF版フィリップ・マーロウで、推理小説・ミステリー小説ファンならすぐ読める作品だ。腕は立つが、少しドジ、ウイットのきいたユーモアが楽しい。

●美しき女性を 目指す少女へ

美しき少女は美しき女性に憧れる。SF世界は男性の独壇場ではない。女性の主人公、女性作家もいる。作家ではアーシュラ・K・ル＝グインが有名で、右に出るものがいないほど。一方ヒロインは、みんな男性顔負けの凄腕ばかり。

『ステンレス――』のジムの女房〝アンジェリナ〟がいい例だ。

⑭『惑星間の狩人』に登場する〝ゲリー・カーライル〟は自立した女性で、しかも美人。太陽系内を飛び回り、野獣を生け捕りにして動物園に引き渡すのが仕事で、内容はゴツイけどラブ・ストーリーも。

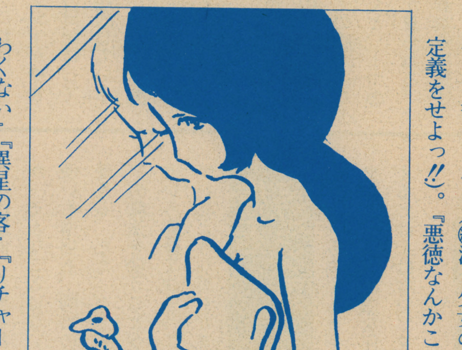
⑮『果しなき旅路』は、女性作家特有のキメの細かい感情描写で登場人物、とくに女性を美しく表現していて、『小公女』などの少年少女文学を思わせるほのぼのとした雰囲気を作り出している。牧歌的で派手さはないが、緊張感と安堵感の混在する不思議な作品だ。

⑯『大魔王作戦』は、主人公の狼男の女主人公はとにかく女性らしい。このとともに大活躍する美人の魔女がイイ。魔法が主流のパラレルワールドの話で、2人のラブ・ストーリーでもある。戦争あり、学園ドラマあり、誘拐事件あり、なんでもアリアリの楽しい1冊。

●ユーモア 大好き少女へ

楽しいのが好きな人には⑰『銀河遊撃隊』がお勧め。ホモ、レズ、バイセクシャルの横行する最近の少女漫画を平然と読めるなら、これくらいのユーモアにも耐えられるはず。「黒くて木の上にいる物騒なものな～んだ?」――この答えが知りたい人、ぜひ一読あれ。ものを食べながら読まないように。全部吹き出しちゃうから。また、ラッキー・グライムズが大活躍する⑱『銀河辺境シリーズ』もユーモアたっぷりの作品だけど、少・女・にはちょっと刺激が強いかも。

シニカルなユーモアに耐性のある少女には⑲『猫のゆりかご』がピッタリ。ただし、読む前に十分頭をマッサージしておくこと。ユーモアというのは元来、高度な知性を必要とする文化だから。



●禁断の園 大好き少女へ

以下、少女が読んではイ・ケ・ナ・イ・作品を挙げておく（編注・少女の定義をせよっ!!）。『悪徳なんかこわくない』『異星の客』『リチャード・ブレイド・シリーズ』『愛に時間を』『太陽神降臨』『奇妙な関係』『手で育てられた少年』『兵士は立てり』『歌の翼に』『時間を遡って』――これらを読むと、少女ではいられなくなる危険性あり。劇薬指定のSFだ。

＝今月の名言＝

背を向けて立ち去れ

そして明日に生き続けろ
これがおれの格言だ。
『ステンレス・スチール・ラット』
H・ハリスン（サンリオSF文庫）

①D・キイス　早川書房
②O・ステープルドン　早川SF191
③P・アンダースン＆G・R・ディクスン　早川SF68
④M・ラインスター　早川SF585・618（現在2冊）
⑤R・A・ハインライン　早川SF345
⑥E・クーパー　早川SF214
⑦R・ゼラズニィ　早川SF215
⑧A・マキャフリー　創元推理文庫68311
⑨R・ゼラズニィ　サンリオSF文庫38―B
⑩H・ハリスン　サンリオSF文庫9―A（全5冊）
⑪B・M・ステイブルフォード　サンリオSF文庫19―D（全6冊）
⑫E・C・タブ　創元推理文庫67411（現在28冊）
⑬M・マックウェイ　創元推理文庫68011
⑭A・K・バーンズ　創元推理文庫63511
⑮Z・ヘンダースン　早川SF300
⑯P・アンダースン　早川SF503
⑰H・ハリスン　早川SF415
⑱A・B・チャンドラー『銀河辺境への道』　早川SF160（現14冊）
⑲K・ヴォネガット・Jr.　早川SF353

RPG幻想辞典

第7回　魔法基本編

文●早川浩
イラスト　Nikov

ファンタジック・ロールプレイングゲームの世界では、「剣と魔法」は欠かせない要素。そのなかの1つ、剣つまり武器については第5回で説明したので、今回は基本的な魔法について説明してみよう。

ファンタジーと魔法

ファンタジー系のRPGにおいて、「剣と魔法」は基本的な構成要素だ。これは、元を正せばファンタジーが中世ヨーロッパをその母胎にして誕生したことに起因している。中世ヨーロッパとは、「剣と魔法」が支配していた世界なのである。騎士、僧侶、魔法使い、錬金術師……。

なかでも、魔法は、RPGにおいて独自の名前がつけられているが、その根本的な形をたどっていくと、1つの基本的パターンが見られる。

今回は、この基本的な魔法をめぐって話を進めてみよう。

戦闘タイプと非戦闘タイプの魔法

魔法は大きく分けて、相手を倒すために使う戦闘タイプの魔法と、移動中などにパーティーの行動を助けるために使う、非戦闘タイプの魔法の2つがある。

RPGにおいて、戦闘タイプの魔法を使うのが魔法使い、非戦闘タイプの魔法を使うのが僧侶、と思われがちだが、そんなことはない。魔法使いも僧侶も、両方の魔法を使える。ただ、どちらのタイプの魔法を使うことが多いか、という印象で決まってしまっているような感じがする。

魔法とマジックポイント

魔法をあつかえるキャラクターは、その魔法を何度も使えるわけではない。マジックポイントという独自の数値で決められた回数しか使えないのだ。このマジックポイントは、金で買ったりすることはできない。魔法を使ってマジックポイントが減ってしまった場合は、時間をかけて戻したり、特殊なイベントを使って一度に戻すのがふつうだ。

1つの魔法は、1回しか使うことができない、というタイプのゲームもある。この点は、ゲームを始める前に確認しておこう。

さて、今回は魔法のなかでもとくに有名な15種類の魔法をとりあげてみよう。

戦闘タイプの魔法

マジック・ミサイル
Magic Missile

ミサイルといっても、べつに爆発するわけではない。魔法によって小型の矢を作り出し、敵に向かって撃ち込むものをこう呼ぶのである。

こうして作り出された矢は、あまり強力でなく、通常の矢と同程度の効果しかない。しかし、レベルの高い魔法使いは、このミサイルを一度に複数発射できるので、弱いモンスターが多数いるときは効果

的だろう。
実際のゲームでは、ウルティマIIのマジック・ミサイルが有名である。
違う名前で、他のゲームにもよく使われている。

ファイアー・ボール
Fire Ball

攻撃タイプの魔法としては、もっともオーソドックスなタイプのもの。オーソドックスだからといってかんたんではない。むしろ、かなりむずかしく、それだけにその効果も強力である。

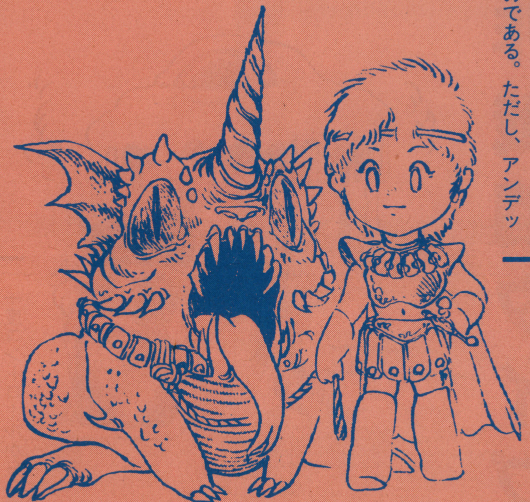
この魔法は、火の玉を相手に向かって投げつけ、目標に当たると大きく燃え広がるものをいう。つまり、ある一定の範囲の敵に対してダメージをあたえられるのだ。レベルの高い魔法使いが投げれば投げるほど、大きなダメージをあたえることができる。RPGでは、しばしば登場する魔法である。

チャーム
Charm

コンピュータRPGでは出てこないが、ボード版RPGではかなり有名な魔法である。この魔法は、人間、またはヒューマノイドタイプモンスター（おもに鬼族）を、自分の味方だと思わせてしまうものである。ただし、アンデッドモンスターや大型のモンスターには効果がない。

一度味方だと思わせてしまえば、こちらの命令に従って動くようになる（ただし、自殺しろ、はダメ）。

この方法は、知性の低いモンスターほど長時間効果がある。もちろん、動物にかけることもできる。



スリープ
Sleep

この魔法は、相手に直接ダメージをあたえない戦闘用魔法として、もっとも有名なものだろう。

チャームと似た感じの魔法で、一度に複数の相手を眠らせてしまうものである。ただし、アンデッドモンスターには効果がない。

この魔法もほかの魔法と同じように、レベルの高い魔法使いがこの魔法を投げれば、より多くの敵を眠らせることができる。

眠らせてしまえば、どんなに相手に体力があっても、急所を突けば一撃で殺せる（または、かなり大きなダメージをあたえられる。

当然のことだが、眠りは徐々にさめていくことはいうまでもない。

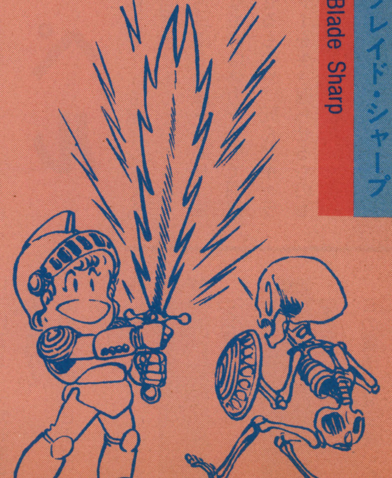
ブレイド・シャープ
Blade Sharp

この魔法は、相手に直接投げる魔法と違って、自分たちの持っている武器にかける魔法である。

読んでのとおり、武器の切れ味を増すための魔法だが、一つの武器に何重にもこの魔法をかけて強力なものにすることもできる。

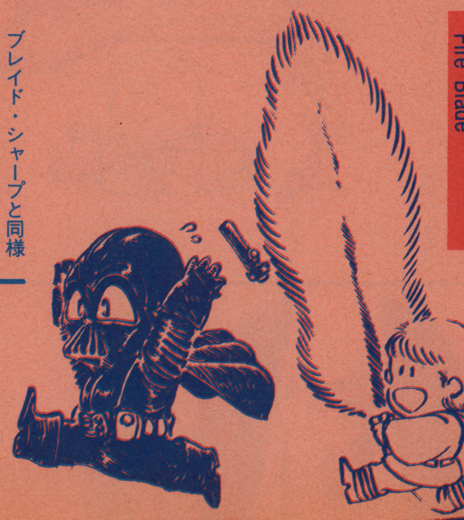
さらに、この魔法をかけた武器は、相手にあたえるダメージが大きくなると同時に、当たりやすくなるのだ。このように普通の武器に魔法をかけて、通常倒せないモンスターにもダメージをあたえられるようになるのである。

このブレイド・シャープは、刃の付いた武器に使える魔法だが、メイスなどの刃のついていない武器に使える魔法も当然ある。



ファイアーブレイド
Fire Blade

ブレイド・シャープと同様に武器にかけるタイプの魔法。剣などの刃の部分に炎を出させる魔法で、かなり強力である。その剣で攻撃されると、通常の3倍近いダメージを相手にあたえることができる。



前述したブレイド・シャープ系の魔法も同じだが、つねに武器に魔法をかけておくことはできないので、戦闘のたびに魔法をかけなおさなければならない。

コンピュータ・ゲームでこれにあてはまるものはないが、TVの特撮宇宙刑事ものに出てきた「レーザーブレイド」がその雰囲気をよく伝えている。

ストレングス Strength

ストレングスとは、キャラクターの能力値の1つで、力の強さを表すものである。なぜこれが魔法かというと、魔法をかけることによって、一時的にキャラクターのストレングスを上げられるからだ。通常の値の1・5倍にストレングスを上げられるのが普通で、ボクらの間では「瞬間ハルク」と呼ばれている。

この魔法が有効なのは、魔法がまったくきかないモンスターに通常の攻撃をしかけるしかない、というときである。

ストレングスのほかにも敏しょう性、カリスマ性などの値をあげる魔法もある。

シールド Shield

プロテクション（Protection）と呼ばれることもある。

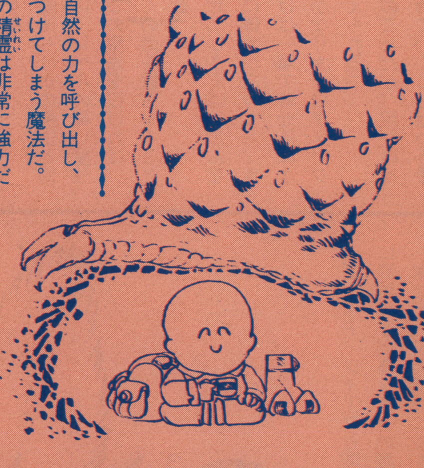
今まで紹介したものが、攻撃の際に使う魔法だとすれば、この魔法は防御する際に有効な魔法である。

魔法の強さによって、1人にしかシールドを張れないものと、複数の人間（パーティーなど）に張れるものとがある。

魔法としての形は、キャラクターの前方に防御用のタテを発生させるものだが、ゲームでの具体的な現れ方は、AC（アーマークラス）を下げるという形で使われる。

この魔法は、通常の攻撃に対してしか有効ではない。つまり、マジックミサイルなどの攻撃に対しては、防御としての意味をなさない。

実際のゲームに登場するものでは、ウィザードリーの（MATU）がもっとも典型的だろう。



サマン・エレメンタル Summon Elemental

この世を構成している4大元素、風、土、火、水。この4つの自然の力を呼び出し、味方につけてしまう魔法だ。

これらの精霊は非常に強力だが、なにぶんにもコントロールする相手が自然の力だけに、一度コントロールからはずれると、どうしようもなくなる。

これらの精霊を呼び出せるのは、かなりレベルの高い魔法使いだけだが、特殊なアイテムを使えば呼び出すこともできる。

実際のゲームでは、「ドルアーガの塔」のファイアーエレメントがその例だ。また、ストラテジックアクションゲームの「アーコン」（BPSから移植版が発売予定）で、このサマン・エレメンタルが使われている。

非戦闘タイプスペル

ヒーリング Healing

キュア・ライト・ワンズ（Cure Light Wounds）とも呼ばれる治癒の魔法。

移動中でも、戦闘中でもかけることができる魔法で、その効果はもっとも弱いものでも体力を1〜6ポイントくらい回復させることができる。

何段階もの強さがあり、強力なものは体力をすべて回復させるものや、死んだキャラクターを生き返らせるものもある。

この魔法は、ほとんどすべてのRPGに出てくるが、やはり代表的なものはウィザードリーのDIOS DIAL DIALMA DI KADORTO だろう。

ライト Light

ダンジョンなどの暗い場所で、タイマツやランプのかわりに光を作り出す魔法。

木ぎれでも指先でもかまわないが、物に魔法をかけ、そこを光らせるものだ。いったん魔法をかければ、この光は移動しても離れることはない。

この魔法は、明かりをともす以外にも使い道がある。敵の目に向かってこの魔法を投げつけると、一定時間失明したようになる。

ディテクト・イーブル Detect Evil

この魔法は、ヒーリングと同じくほとんどすべてのRPGに出てくる。

ディテクト・マジック Detect Magic

この魔法を魔法使いが自分にかけると、ある一定の範囲

内の悪（イーブル）、または魔法のかかった物などを発見することができるようになる。
ディテクト・イーブルは、悪の存在を発見することで、奇襲攻撃を未然に防ぐことができる。
ディテクト・マジックは、魔法をかけられた物や生物などを発見することにより、普通では見つけられないようなものを見つけることができる。
これらの魔法は、ボード版RPGでおなじみだ。
ちょっと違うかもしれないが、ウィザードリーのLATUMAPIC（認識）がこれに近い魔法といえる。

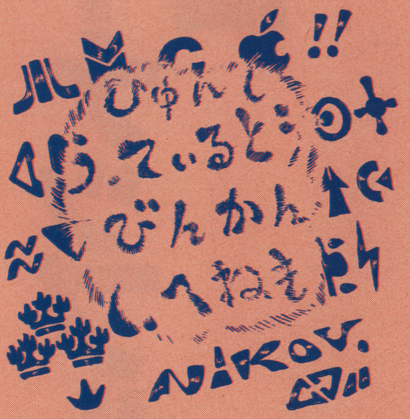
サイレンス
Silence

この魔法には2つの使い方がある。
まず一つは、移動時などにヨロイや武器の出す雑音を消して、近くにいるモンスターなどにこちらの存在を知らせないようにする魔法である。
もう一つは、戦闘中、敵に魔法を使ってくる相手がいた場合、この魔法をかけて、相手に言葉を出させない（つまり、魔法をかけさせない）ようにすることもできる。
前者の形で使われることはコンピュータRPGの場合まったくないが、後者の場合はウィザードリーのMONTINO（静寂の空気）の呪文が有名である。

リード・マジック
Read Magic

リード・ランゲージ
Read Languages

この魔法も、前の魔法と同じく、魔法使いが自分にかけるものである。
リード・マジックを使うと、魔法で書かれた言葉やルーン文字などを読むことができるようになる。リード・ランゲージの場合は、知らない言葉で書かれた宝の地図や印などを読めるようになる。
リード・マジックで一度、魔法の呪文などを覚えると、その呪文は再び読まなくても使えるようになる。
しかし、これらの魔法は、ある一定時間内しか効果がない。
やはり、コンピュータRPGではほとんど使われることのない魔法である。



RPG Q&A

連載第5回で紹介したアークスロードのマジックアイテム、「他にもあるよー」と、たくさんのおたよりをいただいた。どうもありがとう。そのうちの一部を紹介しておこう。
●Faily Jewel（妖精の宝石。MGを上げてくれる）
●Fire Bow（炎の矢）
●Blade of Fire（炎の剣）
●Tim's Blade（ティムの剣）
（神戸市東灘区・藤原和喜君）
マジックアイテムもいいけれど、アークスロードに登場するモンスター（その強さ・攻撃のしかた等）を教えてくれる人はいないかな。おたより待ってます。
さて、いつものようにQ&Aコーナーにいってみよう。

Ⓠ BEEP12月号「ペーパーアドベンチャーコンストラクション」のなかに出ていた怪物で、オーク、トロル、ジャイアントラット、トラップの4種類がどんなものかわからないので教えてください。それと、ペーパーアドベンチャーは、どこに売っているのですか？（静岡県小笠郡・堀秀治君・13歳）

Ⓐ オークとトロルは、鬼族のモンスターで、第1回目の幻想辞典にイラスト入りで紹介しておいたので、そちらを参考にしてほしい。ジャイアントラットは、巨大なネズミで、現在のネズミが30センチくらいの大きさになったと考えてもらえばわかりやすい。
さて、最後のトラップ。これはTRAP、つまり罠のことで、モンスターではない。
ペーパーアドベンチャーブックは、一般書店の文庫本・新書売り場に置いてあるはずだ。自分で行って調べてみよう。

Ⓠ アーマー、シールド、ヘルメットの種類を教えてください。それと、ミノタウロス、クッカトライスはどの程度の強さですか。ファンタジアンのシャドウ、アークスロードのTAROS、ブラックオニキスのビースト、ミィア、ハイダーは、そのゲーム固有のモンスターなのですか？
（広島県呉市・神垣義和君）

Ⓐ アーマーなどの説明は、近くこのページでとりあげるつもりなので、そのときということで。
ミノタウロス、クッカトライスはどの程度の強さか？と聞かれても、ゲームによってまったく異なるので返答に困ってしまう。
まあ、オークが1の強さだとしたら、ミノタウロスは7、クッカトライス（たぶん、コッカトライスCockatriceのことだろう）は5くらいだろうか。
シャドウは、アンデッドモンスターの一つ。TAROSは、グラフィックを見てみないことにはなんとも言えない。ビーストは、ガーゴイル（Gargoyle）、ハイダーは透明人間（?）だろうと思うが、ミィアは残念ながらよくわからない。
で、今月のクイズだけど、今月は紙数もつきたのでパスということで。来月また。

第11回 パイナップル通信

文●桃園隆夫

ILLUST／MAMORU YAMAMOTO

E・Aとパイナップル

E・Aとの感動的な出会い

今回は、ピンボール・コンストラクションセットやミュージック・コンストラクション・セット、スカイフォックスなどで有名なE・A（エレクトロニック・アーツ）の特集をお送りしよう。

わがパイナップルとE・Aのつきあいはかなり長いが、その出会いはなかなか感動的だった。

それは、パイナップルをオープンして間もないある日のことだった。米国から帰ったばかりの友人が、おもしろいゲームがあるからといって見せてくれたのがEAのデビュー作のハード・ハット・マックだった（ただし、アタリ版でのデビューはさらに早く、そのときすでにARCHONとMULEは発売中だった。残念ながら、当時はまだ知らなかった）。ハード・ハット・マックは、工事現場で働くマック君が、さまざまな障害をさけながら（ビスとか釘などがビュンビュン飛んでくる）、ビルを建てていくゲームだった。グラフィックがとても美しく、動きもとてもスピーディ、かつスムーズだったので、びっくりしたものだ。

おまけにこのソフトのプログラマーが、あのキャヴァリアにいたマッシュー・アレキサンダーだと知ったときは二重の驚きだった。

今はまだ無名だけど、きっとすごい会社になるゾという直感が走ったものだ。

その夜、米国のE・A本社に電話をし、そのことを話すと、向こうの人も感激し、いろいろなことを話してくれた。自分たちの会社名のエレクトロニック・アーツは、ソフトウェアを芸術作品、プログラマーをアーティストと考えていること、ビル・バッジ（PCSなどで有名だね）が、今E・Aにプログラマーとしていること等々、長時間にわたって話してくれた。

さらに、E・A製品の日本での販売はまかせてくれるとまでいってくれたのだ。今では代理店も増え、扱っているお店も見かけるようになったが、長い間、E・Aのソフトはパイナップルにしかなかったものだ。

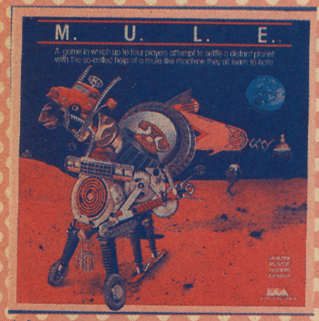
こうして、E・Aとパイナップルとのビジネス＆フレンドリーなつきあいが始まった。

E・Aのゴキゲンな作品群

それでは、現在までのEAのかんたんなラインナップを書いてみよう。

MULE★AT　C64のみでしか出されていないが、今までで最もヒットしたE・Aの代表作だ。このソフトは、ある惑星に1～4人が1年間置き去りにされる。その1年の間に、貸し与えられた土地を耕し、穀物を増やしていく。それを元手に、さらに土地を増やし、また耕し……という具合に、自分の財産を増やしていく一種のストラテジーもの。だが、グラフィックと、迫力バツグンのおもしろさでぶっ飛んでしまうことまちがいなしの作品だ。とくに、タイトル画面は、ぼうっと何度もくりかえしながめてしまうほどの美しさだ。

ARCHON　これは、いまさら説明するまでもないほど有名なゲーム。発売された当時は、まだスターウォーズの興奮さめやらぬころだった。SWの1作目で、ハン・ソロとチューバッカが、ファルコン号のなかで遊んでいたチェスのようなゲームを彷彿させたのも、このゲームがヒットした理由のひ



▲ミュール

▲スタンディング・ストーン

▲ウォーム

▲ハード・ハット・マック

▼ワン・オン・ワン

▼アーコン

▼ラスト・グラディエーター

▼ピンボール・コンストラクション・セット

とつだろう。

今は、このARCHONの続編のARCHONII・ADEPTが出ている。続編は、ルール自体は変わらないが、フィールドが1作目のチェスタイプのものから、火・水・地・空の4つの世界にわたっている。使えるスペルも増え、コンピュータがかなり強くなっている。

今ではもう数えきれないほどのソフトが出ているので、とても全部は紹介しきれない。だから、それはまたの機会にするが、以下にあげるものは先のHHマック同様アップルがオリジナルで、のち他機種に移植された作品だ。

アクシス・アサシン、ラスト・グラディエーター、ピンボール・コンストラクションセット、ミュージック・コンストラクション・セット、ワン・オン・ワン、スカイフォックス、バーズ・テイル……。

このなかで、残念ながらアクシス・アサシンとラスト・グラディエーターは廃盤になってしまった。とくにラスト・グラディエーターなどはアップル盤でしか出なかったかなり貴重盤で、コレクターの間では、評判の高いものになっている。

アミーガにほれこんでしまったホーキンズ社長

じつは、作年の11月上旬に、ナナントEAの社長のトリップ・ホーキンズ氏と、彼の部下でEA海外マーケット部長のジェフ・バートン氏の両名が極秘に来日していたのだ！

来日の目的は、もちろん日本でのパソコンの状況やユーザーの動向などの視察もあるが、どうやらもっと別な目的で来日していたようだ。

ボクらは、来日前に彼らから連絡をもらっていたので、当日夕食をごいっしょするという名誉のうえに、ちゃっかり結婚のプレゼントまでいただいてしまった。

ホーキンズ氏とバートン氏、そしてボクと奥さんの4人は、中国料理を囲みながら延々3時間近くもパーソナルコンピュータの未来について語り合った（いまだにあの日のメニューが何だったか、はっきり思い出せないほどだ）。

▼ジェフ・バートン氏(左)とトリップ・ホーキンズ氏(右)

▲扇子片手にホーキンズ社長

最近、アメリカの雑誌でホーキンズ氏がアミーガといっしょに写っている写真と、EAのアミーガ用ソフトの広告がどちらもフルページで載っているのをよく見かける。そのことを本人に聞いてみると、いかに彼がアミーガに惚れこんでいるか、ひしひしと伝わってくる。なにしろアミーガという言葉が、5分間に3～5回は出てくるのだから。

彼らは、MSXがやろうとして難航している統一規格のマシンの夢を世界的な規模で実現できるのはアミーガしかない！　ときっぱり言いきっていた。

アミーガはビジネス面はもちろんのこと、グラフィック、サウンド、エンターテイメントの、どの角度から見ても最高のマシンなのだ。今までのようなおカタイ職業の人向きだったパソコンとちがって、画家やデザイナー、ミュージシャン、建築家、弁護士、お寺や教会、等々あらゆる分野の人たちにピッタリあってしまうコンピュータなのだ。

そんなアミーガのオールマイティーさと、フレキシブルなところにEAは全社をあげてぞっこんなのだ。

ホーキンズ氏曰く「こんなに1つのマシンにほれこんで、絶対このマシンのソフトを開発したい！と思ったのはアミーガが初めてだ。ボクたちの会社はアミーガとともにさらに成長をしていくだろう」と語っていた。

さて次号は、いよいよこのうわさのアミーガの登場だ。思いっきり見せちゃうから、どうぞお楽しみに。

▲アクシス・アサシン

▲ミュージック・コンストラクション・セット

愛読者カード（今月の通信簿・記入の方法）

BEEP編集室では、BEEPをより充実させるために、読者の皆さんに今月のBEEPを採点してもらおうと考えています。下記の項目を見ながら、とじこみはがき裏面の「今月の通信簿」欄に○で記入してください。

01 表紙
02 特集Ⅰ ビデオゲームでエキサイト!!（P14）
03 特集Ⅱ テレホビーゲーム（P49）
04 TINYANの悪のシリーズ（P68）
05 新・ここが嫌いだシリーズ（P78）
06 ビデオゲーム・ラボ（P81）
07 ヤタタ・ウォーズ（P94）
08 Beeper試写室（P114）
09 インフォメーション（P116）
10 ゲームデザイン アイデアノート（P118）
11 徹底研究 夢幻の心臓Ⅱ（P121）
12 緊急レポート（P126）
13 Beep Load（P130）
14 ぴーぴんぐルーム（P133）
15 サイファイおじさんのＳＦのススメ（P140）
16 ＲＰＧ幻想辞典（P142）
17 パイナップル通信（P146）
18 ベストヒット21（P150）
19 おもしろソフト情報局（P152）
20 ギョッくんのレビューBOX 7（P162）
21 デビューあべにゅう（P164）
22 テレホビーレビュー（P169）
23 テレホビーTOPチャート（P172）
24 読者プレゼント（P174）

次号予告

16ビットゲームを撃て！

●近ごろ気になることがある
まだまだ早いと思っていたが
ゲームのなかの16ビット
遊びゴコロをくすぐるね
——気になるなぁ！
というわけで、来月はハイグレードに、最先端ゲームに挑戦するぞ。
もちろん、みんなの大好きな㋫・㋥ゲームも満載。キミのゲーマー魂に、チェック・メイト!!

3月号は2月8日発売！

GAME OVER

●雑誌づくりなんかしていると、いつも2ヵ月先、3ヵ月先のことを考えている。そのためよく、今が何月で、今日が何曜日なのかわからなくなってしまう。おまけに今回は、年末年始の休みのため、しめきりが大幅に早まり大忙し。おかげで頭の中は真空状態。ここはどこ？ 私はだれ？ （TAKE）

●先日、バトルバードの取材で石川県へ行った。聞くところによれば、この地方ではうまい魚が食えるということだ。仕事が終わってから、スタッフと街へ繰り出した。入った店は、ろばた焼。いっしょうけんめい魚を食った。気づいてみると、3人合わせて20皿にもなっていた。 （T・S）

●20代半ばという年齢のせいでしょうか、11歳の平均体重に満たないせいでしょうか、それとも……？ とにかくあれだけ騒いだのに、「本当に取ったの？」と、免許証を見るまで誰も信じてくれません。こりゃ、バシッとキメたブッチギリの写真でも見せるっきゃないぜっ！——なんて、夢さっ。 ㋫

●29ページにつけた3D体験メガネ、キミは試してみた？ 初めての試みなので編集部もテンヤワンヤ。デザイナーのK氏と担当のS氏と3人で、左の写真が青で、右が赤、いやその逆だ、とカンカンガクガク。せっかく定価を30円も上げたんだから、見えなかったらどうしよう？ 困った、困った。（K）

●カレンダーを付録にした1月号につづき、今月号も特別定価になってしまいました。3D体験メガネなどを付けたための、やむをえない措置です。でも、2ヵ月連続では、ム、ムッと感じた読者もいることでしょう。ご心配なく。来月は通常の定価にもどす予定ですので、どうぞあしからず。 （ジン）

プログラム・バグと内容についてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんので、あしからず。

月曜日〜金曜日
午後4時〜6時

TEL（03）263−2230

●編集
豊田素行 麻生健司 白勢房枝 新保利昭 武田浩二
●協力スタッフ
アルフレッド 遠藤行一 浮田利康 木下淳博 西城恵 桜井博道 佐々木好幸 SHOTAN 武井つかさ 中村龍彦 早川浩 氷水芋吉 Lumen Party
●校正
関 民子＋グループごじら

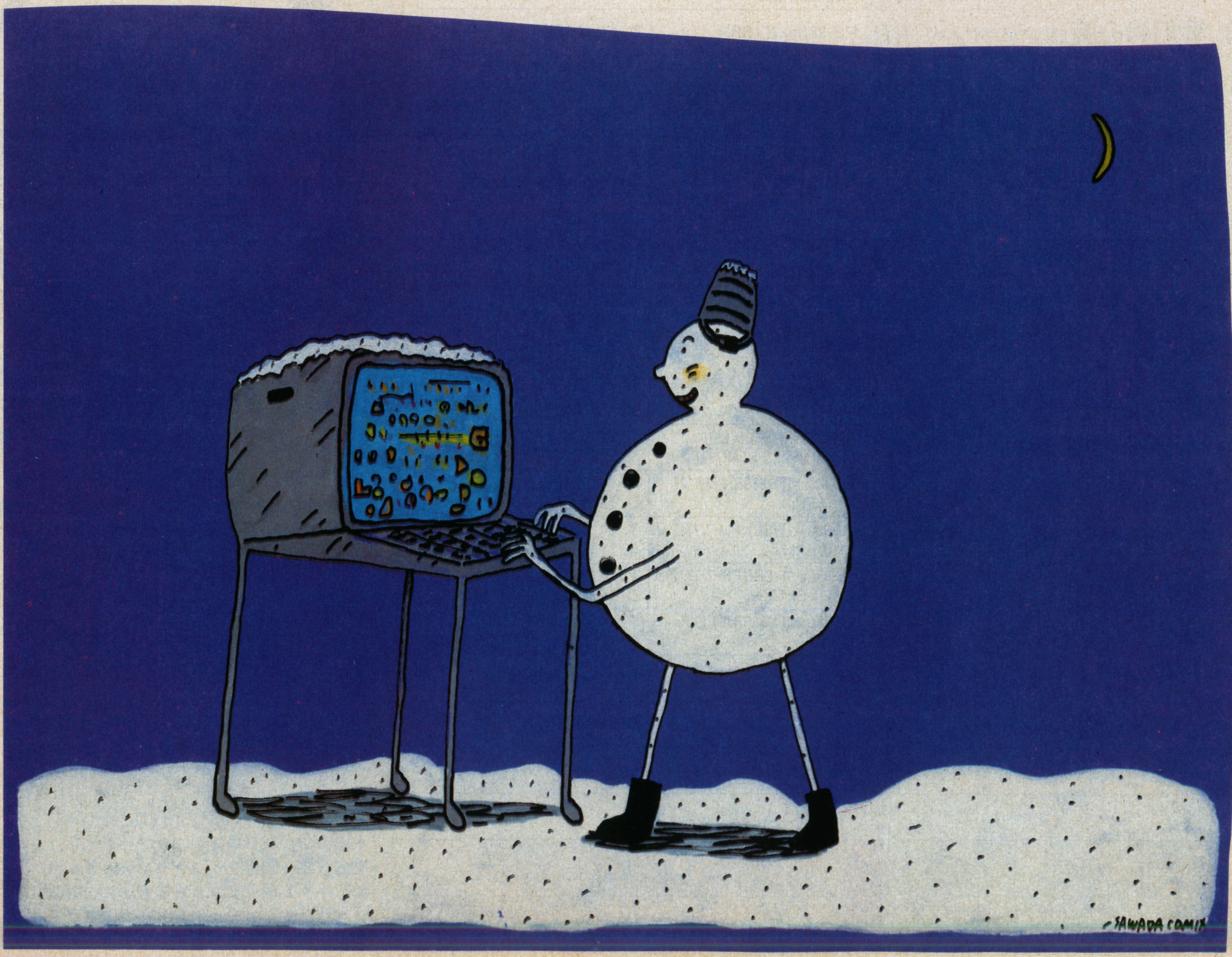
月刊Beep2月号
■昭和61年2月1日発行（毎月1日発行）第2巻第2号 通巻15号
■発行人 孫 正義
■編集人 田鎖洋治郎
■発行元 株式会社 日本ソフトバンク
出版部 〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095 編集☎03・265・5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル２Ｆ
営業部 ☎03・263・3598 商品部 ☎03・263・3599
大阪支店 〒542 大阪市南区難波千日前5-19 ☎06・644・0191（代）
■印刷 大日本印刷株式会社

©1986 SOFTBANK CORP. 雑誌17659-2
本誌からの無断転載を禁じます。

SOFT JUNGLE

ソフトジャングル

ただいまNew Softテスト中。

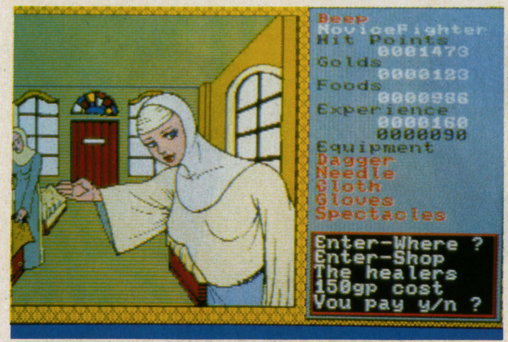


ILLUST/TOSHIKI SAWADA

いま
オイシイのは
これだ!!

ベストヒット21

当コーナーで初めてショップ訪問をしたのだ。今後もときどきやるつもりだから、近所のお店が登場したらヨロシク！ それじゃ今月もLet's Go!!



1位 XANADU（ザナドゥ）
日本ファルコム

●ロールプレイングゲーム

前月初登場で19位にランクされたと思いきや、アッという間に1等賞とはオソレイリッ！ なんと2位との差85ポイントでした。"ベスト10はまちがいなし"なんて㊢の予想をはるかに超えた大健闘、これはHYDLIDEに次ぐロングランになるのでは？と、大いに期待してしまいます。

ちなみにBEEPでは'85・12月号の『徹底研究』に登場、キャラクターはもちろん、マップも紹介していますので、これからトライしようというBEEPERはぜひ読んでみてください。〈写真はPC-88版〉

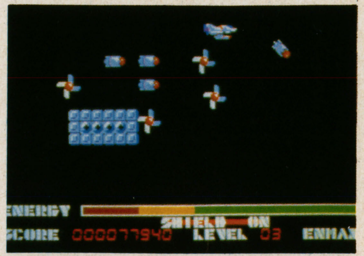
ランク	傾向	ソフト名（ソフトハウス名）	ジャンル	機種	媒体（価格）
1	↑	XANADU（日本ファルコム）	RP	PC-80mkII SR/88(mkII)/88SR/98E(F/M/U/V)、X1(C/F/tu)	T（6,800円） 5D（7,800円）
2		THEXDER（ゲームアーツ、スクウェア）	AC	PC-80mkII SR/88(mkII)/88SR、FM-7/77、X1(C/F/tu)	T（5,800円） D（6,800円）
3		HYDLIDE（T&E）	RP	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII/SR)/98(E/F/U)、FM-7/77、X1(C/F/tu)、MSX	T(4,800円)、ROM(5,800円) D(6,800円)
4	○	ウィザードリィ（アスキー）	RP	PC-88(mkII/SR)/98F(M/U/V)、FM-7/77、X1(tu)	D（9,800円）
5	○	夢幻の心臓II（クリスタルソフト）	RP	PC-88(mkII/SR)	D（7,800円）
6		アメリカントラック（日本テレネット）	AC	PC-60mkII(SR)/66(SR)/88(mkII)/88SR/98E(F)、FM-7/77、X1(C/tu)、MSX	T(3,800円/4,500円) ROM(5,800円)、D(6,800円)
7	↑	ザ・ブラックオニキス（B・P・S、アスキー）	RP	PC-60mkII(SR)/66(SR)/80mkII SR/88(mkII/SR)/98(F/M/U)、FM-7/77、X1(C/tu/F)、MSX	T(5,800円)、ROM(6,800円) 3.5D(7,800円)、5/8D(7,800円/8,800円)
8	↑	蒼き狼と白き牝鹿（光栄）	S	PC-88(mkII/SR)/98F(M/U)、FM-16β、MZ-25	3.5D（8,800円） 5D（7,800円/8,800円）
9	↓	ザ・スクリーマー（マジカルズゥ）	RP	PC-88(mkII/SR)	D（7,200円）
10	○	ファイナルロリータ（PSK）	アダルト	PC-88(mkII/SR)、FM-7/77	D（6,800円）
11		ウイングマン（エニックス）	AD	PC-60mkII(SR)/66(SR)/88(mkII/SR)/98(E/F/V)、FM-7/77、X1(C/D/tu/F)、MSX	T（4,800円） 5D（5,800円）
12	↓	ザ・キャッスル（アスキー）	RP	PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M)FM-7/77、X1(C/D/tu/F)	T（3,600円） 5D（6,800円/7,800円）
13	↓	ザース（エニックス）	AD	PC-88(mkII/SR)/98(E/F/V)、FM-7/77、MSX	T（3,800円/4,800円） 5D（5,800円）
14		オホーツクに消ゆ（アスキー）	AD	PC-60/60mkII(SR)/66(SR)/88(mkII)/98(E/F)、FM-7/77	T（3,800円） 5D（6,800円）
15		ワールドゴルフ（エニックス）	S	PC-88(mkII)/88SR、FM-7/77、X1(C/F/tu)	T（4,800円） D（5,800円）
16	↓	軽井沢誘拐案内（エニックス）	AD	PC-88(mkII/SR)、FM-7/77、X1(C/F/tu)	T（4,800円） 5D((5,800円)
17	○	カレイド・スコープ（ホット・ビィ）	RP	PC-88(mkII/SR)、FM-7/77、X1(tu)、S1、MZ-25	T（7,800円） D（9,800円）※セット価格
18	↓	ゼビウス（電波新聞、エニックス）	AC	PC-88(mkII)/88SR/98(E/F/M/V)、X1(C/D/tu)	T(5,900円)、3D(7,500円) 5D(6,800円/7,500円/7,800円)
19	↓	ウォーロイド（アスキー）	AC	MSX	ROM（5,800円）
20		OUTROYD（マジカルズゥ）	RP	MSX	T（4,800円）
21	○	現代　大戦略（システムソフト）	S	PC-98(E/F/M/U/V)	D（7,800円）

傾向	↑	↓	○
	前月から急上昇！	前月から急ダウン	今月の注目ソフト

ジャンル			
	AC アクション	AD アドベンチャー	S シミュレーション
	RP ロールプレイ	N ノンセクション	

●協力店　パソコンショップハドソン　J&P京都寺町店　富士音響マイコンセンターRAM I　真光無線　キタムラ・ビコム高知電器館　栄電社テクノ館　J&Pメディアランド　ベルコム日立　ラオックス横浜伊勢佐木町店　ヤマギワ玉川店　石丸電気本店

2位 THEXDER（テグザー）
ゲームアーツ、スクウェア



●アクションゲーム

もっと、もっと——と思っていましたが1等賞の連続記録は3回でストップしてしまいました。

でも、BEEPERの耳にはしっかりと、あのテーマミュージックがこびりついていることでしょう。BEEP㊫のゲームセンターからもまだときおり、PC-88mkIISRの軽快な音楽が聞こえてきます。〈写真はX1版〉

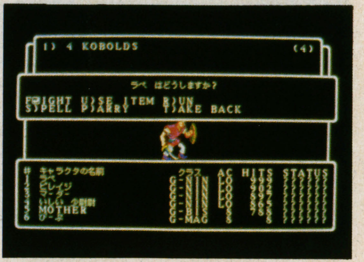
3位 HYDLIDE（ハイドライド）
T&Eソフト

●ロールプレイングゲーム

先月号では7位までランクダウンしましたが、再浮上してねばりを見せています。きっと3月号あたりでは、〃HYDLIDE II〃とのアベック・ランキングが実現することでしょう（じつはこれを書いている時点では、まだIIが完成していません）。

今年もRPGの秀作が続々登場してきそうな気配、ゲームがまたおもしろくなります。〈写真はFM-7版〉

4位 ウィザードリィ
アスキー



●ロールプレイングゲーム

アップルの名作RPGということもあって、発売後初の集計で堂々の4位。過去にこのゲームをやりたいがためにアップルを買ったという人もいるくらいです。BEEPでは、1月号の『特集II』で紹介しています。古きよきRPGを味わってください。

さて、舞台は練兵場（れんぺいじょう）。ここで自分のキャラを強くして、100種あまりの敵としのぎを削（けず）りましょう。〈写真はPC-88版〉

5位 夢幻の心臓II
クリスタルソフト

●ロールプレイングゲーム

ベスト5のうち4本までがRPGというのも珍しいことです。そしてこれも初ランクで5位、現在進行形の人たちのなかには前作を知らない人も多いのでは？　これを機会にぜひ遊んでみてください。IIの充実ぶりがわかって、楽しさ倍増です!?

今のところ移植の予定は発表されていませんが、もちろん脈は十分にあります。乞う、ご期待！〈写真はPC-88版〉

アキバ人間ならみんな知ってるね！

横に長～い富士音響マイコンセンターRAM Iの店内を、細い体で動き回る照屋さん。マリオブラザーズ（F C（ファミコン））とゴルフ（女遊びも!?）をこなし、おもしろいから外人客、珍しいから女性客が好きだとか。なかなか正直でヨロシ！

さて、昨年は『スカイフォックス』『フライトシミュレーターII』『ロードランナー』などを押しのけて、秋に発売となった『ウルティマIV』がダントツの人気。ベスト10の集計も大変らしく「2位以降を選ぶのに苦労したね」とか。また「ソフトのライフサイクルが短すぎるね。ロードランナー級のものが出てこないし……」とも。

とにかくアップルに興味をもったらRAM Iへ GO！　照屋さんがイキのいいキミを迎えてくれるぞ。

▼こちら照屋さん。何でも聞いてっ！

◀ファミコン修理中！

▼アップルコーナーに新作ズラリ！

注目ソフト

★10位　ファイナルロリータ（アダルト）PSK——ノーコメントッ！

★17位　カレイド・スコープ（RP）ホット・ビィ——第1弾は「7万光年の胞子たち」。これをコピると〃不思議万華（まんげ）鏡（きょう）！〃だ・ぞっ!!

★21位　現代　大戦略（S）システムソフト——1月号『おもしろソフト情報局』で紹介しました。4人でプレイできるから、気分はボードなみっ！

★23位　ウルティマIII（RP）スタークラフト——PC-88／98シリーズに、アップルの名作RPGがまたも登場。「剣と魔法」の世界に深入りしたい人に。

★29位　パラディン（RP）ボーステック——PC-88から（SRではない）人の声が！　聞き取れるかな？

アップルベスト10
協力店　富士音響マイコンセンター　RAM I　エム・エー・シー

ランク	ソフト名	ジャンル	媒体(価格)
1	ウルティマIV	RP	5D(19,000円)
2	バーズテイル	RP	5D(16,000円)
3	ワイルダネス	AD	5D(16,000円)
4	ファンタジー	RP	5D(13,800円)
5	スカイフォックス	S	5D(9,700円)
6	クリムゾンクラウン—続・トランシルバニア—	AD	5D(12,000円)
7	ウィザードリィ	RP	5D(15,000円)
8	ウルティマIII—エクソダス—	RP	5D(17,500円)
9	サマーゲームII	AC	5D(11,500円)
10	キャプテングッドナイト	AC	5D(11,500円)

おもしろソフト情報

地球の運命は3人の戦士の手に！

地球戦士ライーザ（エニックス）

目の前に突如現れる敵メカとの接近戦にゴックン！

ストーリー

西暦2300年、人類は地球連邦国家をつくりあげた。ついに人類はその歴史から『戦争』という文字を消したのである。人々は真の安らぎを手にいれたのだ。この平和は未来永劫に続くものと誰もが思ったのも当然だったろう。

しかし、それからわずか3年後の2303年、人類は再び血塗られた歴史へ呼び戻されてしまった。謎の異星人「ガルム」の地球侵略が始まったのである。「ガルム」は、放浪の民であった。愚かなる戦争によりその母星を失った彼らは、第2のガルム星を見つけるため、2億6000万光年に及ぶ距離を旅してきたのである。そして、彼らは第2のガルム星を地球にすることにしたのである。

「ガルム」との戦いが始まって3年後、地球軍はほぼ壊滅状態にあった。強力な超能力を持つ地球戦士により構成された「地球軍超能力戦隊ライーザ」といえども、それを逃れられなかった。彼らとの死闘の末、残ったのは俺とブルーのたったの2機だけだった。俺たちだけで地球を守らなければならない。はたして見事に守りきれるのだろうか!? 前途は多難だ。

機種　FM-77

媒体（価格）　3.5D（6400円）

時空跳躍シーン。あたり一面まっしろけ。

マップ。ガルムホールはすべて破壊しなければならない。

アニメ効果のRPGがまたまた登場！

健　またまたでましたアニメキャラ風RPG。まったくはやり病もいいところって感じだね。

麻衣　あらそんなこと言っていいの？「おおっ、RPGだ！」って言って喜び勇んでやっていたのは誰かしら。

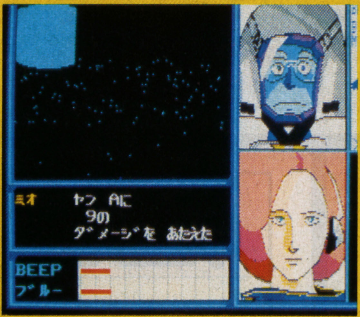
英之　まあまあ、2人とも静まった、静まった。別にいいじゃないの、おもしろければ。それにしてもこのゲーム、最新のRPGにしては割とかんたんなんだね。

健　そうなんだ。とにかくプレイしていればどんどん先に進む。あんまり考える必要がないんだ。俺はそこが気に入ったんだけど。

キャプテン　確かにコマンドも少なく、ゲームプレイ中に選べる選択肢もそれほど種類がないね。RPG入門用ゲームといえるけど、上級RPGゲーマーでも十分楽しめるように工夫もできているから心配はいらないよ。

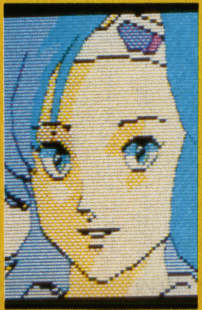
麻衣　あっ、星が動いているわ。アニメ効果を使っているっていう

補給終了。さあ、新たなる戦いに出発だ！



“ヤン”部隊を全滅！　この調子で進もう！

地球軍宇宙要塞。補給をうけて、ひと安心。



謎の美少女リミ。彼女を捜し出すのもやるべきことの1つ。

おっと出ました。ミンスクおやじ。まったくひょうきんなんだから。

オレとブルーの能力だ。やっぱりオレのほうがハンサムだね。

のはここだったのね。

英之　星だけじゃないよ。敵が接近するところや、戦闘シーンでビーム・ミサイルの接近戦なんかにも使われているんだ。

健　アニメ効果以外にもいろいろな工夫が凝らされているぞ。何か起こるたびにブルーがひとこと言ってくるし、ライーザ・オペレーターのミオと喧嘩もする。それにブルーの表情も場合によって変化するぜ。ニヤニヤ笑ってみたり、途方もなく真剣になってみたり。情けない感じもするけど、それがかえってゲームをやる気にさせるんだ。

それぞれの位置関係を把握せよ

英之　このゲームの最初のポイントはなんだろう？

麻衣　やっぱりライーザの扱いに慣れることじゃない？　画面に表示されているいろんなデータを読み取れるようにしなきゃね。

健　そのとおり。敵のHP、ライーザのHP、武器の装備状態などをつねに把握しておかないとだめだ。それから現在の自分の位置と、各目的地の位置をはっきりしておくことが大切だ。とくに、補給を受けられる宇宙要塞の場所は重要だ。

英之　そういえば、ミンスクはおもしろかったなあ。あそこのミンスクおやじ、気前のいいコンピュータでスカラーミサイルをくれたばかりか、ビームサーベルやビームアックスまでくれたりしたっけ。最初に行ったときのみだけど。

キャプテン　そう、あそこが第2のチェックポイントだね。ライーザの扱いに慣れるため、まずターリエンに行き、つぎにこのミンスクに行くのがいいみたいだよ。つまりミンスクで装備をそろえるわけだね。

麻衣　そうしたらどうするの。やっぱり地球にまず行くべきなのかしら。

健　へへへ、それは秘密さ。自分で考えてプレイしなくちゃ。でもRPGだぜ。キャラクター成長のためにもあちこち行かないとな。そうしないと後が大変だぞ。

飛ぶか闘うかはHPと相談して

健　ちえっ、なんだってこんなに遠いんだ。あと10回以上跳躍しないと着かないぜ。

英之　おいおい、マニュアルをよく読んだかい？　跳躍距離は変えられるんだよ。

麻衣　あら、本当だわ。レベルが上がると8まで伸ばすことができるって書いてある！

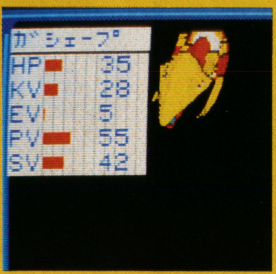
英之　跳躍距離を適当に変えて跳ぶのが通だよ。確かに2でジャンプしていればダメージは受けないけど、エンカウンターの可能性が高くなるんだ。さっさと行きたいときは距離を最大にしたほうがいい。

でも注意しないといけないんだ。というのは、跳躍距離を大きくしておくと、跳躍撤退の際にものすごくHPを消費するからね。下手をすると戦ってしまったほうがいいなんてこともありえる。そのへんのバランスをよく考えて設定しないといけないんだ。

キャプテン　最後に少しヒントをあげておこう。

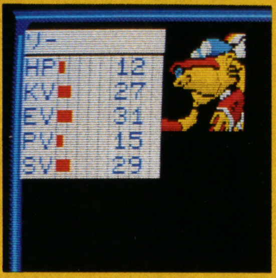
ガルムホールの敵はミサイルでないと破壊できないから、ホールへはミサイルを大量に持って行くことだ。

また、敵のデータがある所で手に入れられるけど、ちゃんとメモしておこう。敵の攻撃値はこのデータのPV値を10で割ったものだ。敵のSV値からこちらの攻撃が回避される割合もわかるぞ。それではみんなの健闘を祈る。

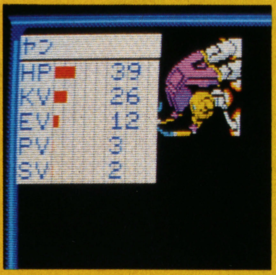


"ガシェープ"。ウッ、こいつは強い。

"ブレッド"。ゴッツイ割には意外と…。

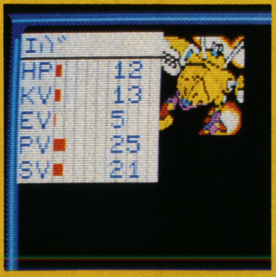


"リー"。ま、手頃ですね、楽勝ってか。

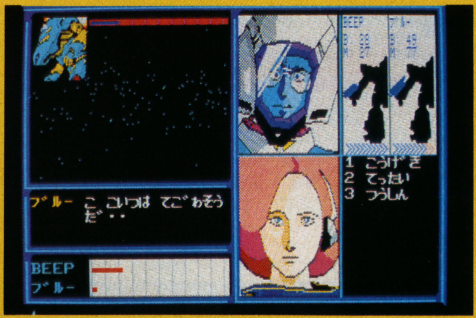


"ヤン"。完全見かけ倒し。カモまちがいなし。

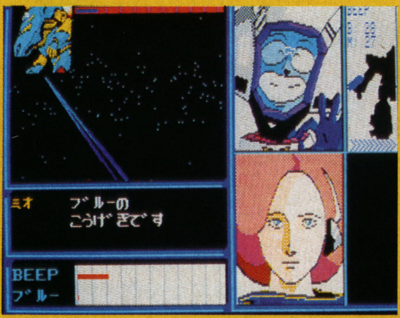
"マティーバ"。これまた今いち。カモ、カモ。



"エバ"。HPの割に、攻撃力がある。イヤなタイプだ。



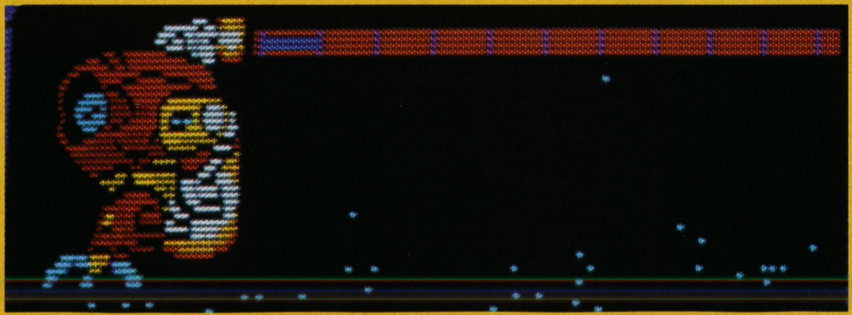
エンカウンターシーンその1。
こいつはマジに手強そうだぜ。



エンカウンターシーンその2。
ブルーの果敢な攻撃。

エンカウンターシーンその3。
"ブーイン"だぜ！

エンカウンターシーンその4。
ほんまにカモでんな。


エンカウンターシーンその5。
これまたカモでんな。

ゲレンデで目立てない君はぜひ！

コレでスキーはまかせなさい！と思ったら甘いぞ

HOTDOG（ポーステック）

機種　PC-88（mkⅡ／SR）
媒体（価格）　T（4800円）　5D（6800円）

エレガントに飽きたらHOTDOGだ！

スキー・シーズンたけなわ。

僕は一般大衆と同じで、ほとんどゲレンデ・スキーヤー。競技などという恐ろしくて疲れて危ないのは大嫌い、両足をそろえて優雅にゲレンデを滑り降りるエレガント・スキー専門。腕（いや足かな？）は一流のつもりなんだけど、モテないのはなぜだ？（編・きっと顔と体型に問題があるんでしょ）だから、エレガントに飽きてくるとゲレンデで目立ちたくなる発作が起きる。

ところが、この人目をひくことだけに目的を置いている不可思議なスキーヤーがいる。フリー・スタイル、いわゆるホット・ドッグというスキー・テクニックを駆使するやつらだ。あんなのがゲレンデに充満してたら、ただでさえ目立たない僕はかすんじまうよ（編・別のイミであなたも目立つと思うけど）。みんな、あんな危ないスキーはしないように。どうしてもしたいなら、このソフトでやりなさい。

スピードとタイミングで高得点へ！

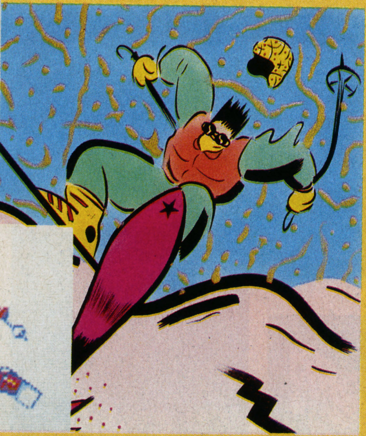
まず1種目めはスラローム（回転競技）。広いゲレンデを前に、どうしてわざわざ旗の間を通らなきゃいけないんだ！私は嫌いだ（編・素直にヘタだからとおっしゃいっ！）。大回転、リーゼン、のほうがまだいいのに。とくにこのソフトは旗の位置がとんでもない！右へ左へとかなりハードで、目がついてけなーい!!

2種目めはモーグル。コブのてっぺんで跳びはねる競技で、滑り終わるまでに、コブを使って少なくとも2回、なにか演技をすればいいというもの。ゴールまでのスピードも重要だ。初めのうちは凹凸の区別がつかなくてなかなかクリアできないけど、目が慣れてくればそう難しくはない。跳びながら足を前後に開くやつとか、左右に開くスプレッド・イーゲルというテクは基本で、少し練習すればすぐできるようになる。このソフトではその2つしかないけど、実際はもっとハイテクがいっぱいの競技なんだ。

最後はホット・ドッグの華、エアリアルだ。ジャンプ台に向かって滑走して高くジャンプ、バクテンなんて当たりまえ！横方向へヒネリを加えたり、さかさの状態で何回も回転するヘリコプター、ムーンサルトまがいの高等テクニック、それに後ろ向きに踏み切るウルトラCまである。これを画面でやるとどうなるか!? それはもちろん腕次第（編・間違ってもゲレンデでやらないように）。

この傾け具合いが大切！

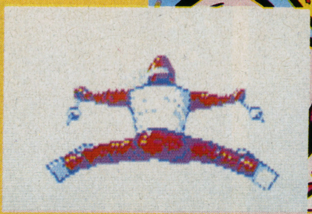
スラロームでは、次の旗を見つけるのが大変



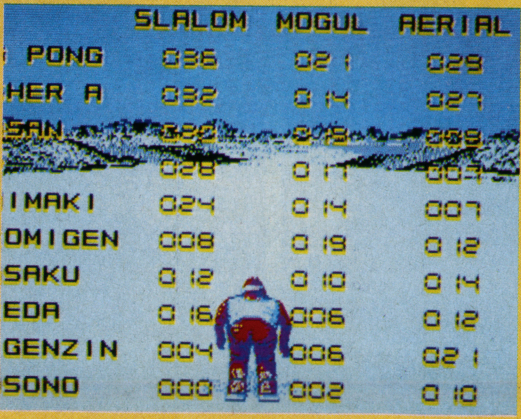
ゴール！

モーグルはコブの上でバランスを崩すとアウト

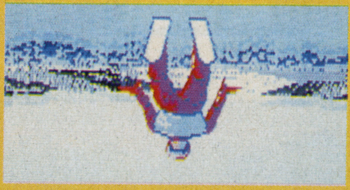
ハッ！



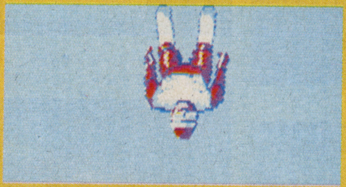
ここにランクされないと次の種目へ進めない



このまま頭から落ちる場合も……



エアリアルは華！　うまく回転できた

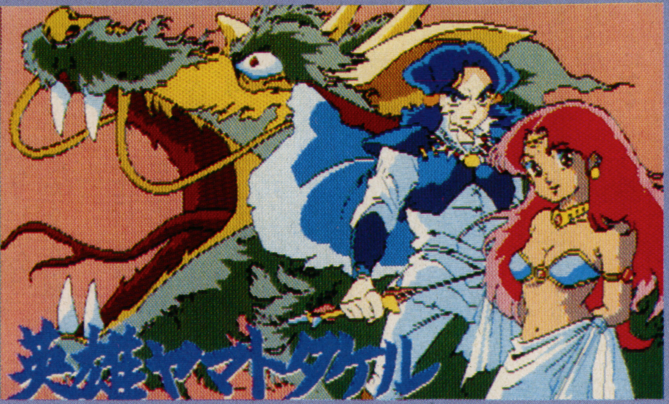


無事着地の寸前

ペンギンみたいっ！

戦 わずして勝つ！これが一番だ

英雄ヤマトタケル
（ログインソフト）



幻想とロマンにつつまれた古代日本。悲運の王子として大和王家に生まれた英雄日本武尊（ヤマトタケル）。その生命は17歳までの宿命（さだめ）と、占術師は言う。

そこで不老不死の人魚の肉を求め、タケルは旅立った。その先に待ち受ける恐るべき刺客（しかく）、人外の妖怪（ようかい）。そして、火の国におこった豪族クマソの脅威（きょうい）。今、ヤマトタケルの冒険が始まる。

機種　PC-88（mkII／SR）
媒体（価格）　5D（2枚組6800円）

ゲームの前半は、ひたすら北へ歩け！

3D迷路とは違って、迷うことはそうないと思うけど、慣れてない人にはマッピングをお勧め。

背景は川あり、森あり、村ありと、バリエーションにとんでいて、ときには深い森の中へ入ることも必要。森の中に民家や通り抜けられる所があったりするからだ。民家に行くと耐久力がある程度回復するので、民家を見つけ、そのまわりで戦って経験をつもう。民家以外でも川に面した平地で左右に動けば耐久力は回復する。敵は水の中には現れないからね。また、岩や大木（たいぼく）など通れそうもない所でも、向きを変えると通り抜けられたりするので覚えておこう。ま、ゲームの前半はひたすら北へ向かうのがポイントだ。

"RAMセーブ"を使って、まめにセーブ

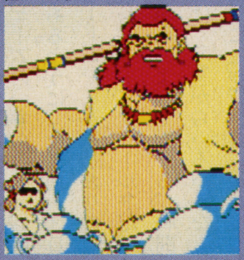
リアルタイムの戦闘モードは、慣れるまでかなり難しい。こまめにセーブしよう。そこで登場、新機能。こいつを使えばディスクにセーブする時間が不要になるという"RAMセーブ"。ゲームを始めてから電源を切るまではROLL—UP・DOWNキーでDATAのセーブとロードができちゃうという便利な機能なんだ。

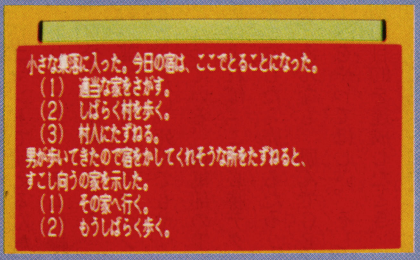
戦闘モードでは、カナキーをロックして音を消すとやりやすい。キャラクターがかなり強くなるまでは苦戦を覚悟（かくご）しないとね。

ある程度まで経験をつめば、戦闘中にうしろへ逃げて（いわゆるヒット&アウェイ）ダメージを回復することもできるんだ。敵からあまりダメージを受けずに攻撃するテクニックとしては、間合いをとってジャンプして降りるときに敵をやっつける方法。このジャンプの間合いさえしっかり身につければ、わりとかんたんにやっつけられるゾ！

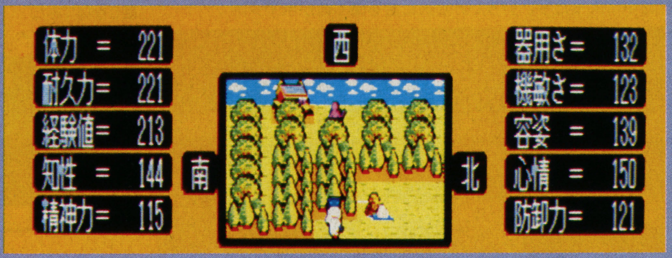
特定の村や場所に行くとAD（アドベンチャー）モードになるのだが、ADモードに入ったら、むやみに相手を殺そうとしてはいけない。状況をよく見てコマンドを選ぼう。鬼は、いっしょに酒を飲んでやれば襲（おそ）ってこないし、●●●とは戦わないほうがいい。

それから、武器庫には近づかないことだ。野原などでもADモードに入る所があるので、行きづまってもあきらめちゃいけない。川を渡れる所や、つぼを売っている所などもあるはずだ。


道端で美しい壺を置いた男が２人



行動は選択肢から選ぼう



初めはパッケージ内のマップをもとに北へ向かおう

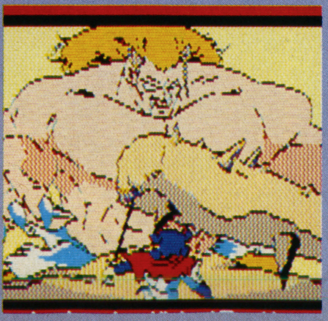
出たっ！大ムカデ

マルチ・ウィンドーで現れる美しい絵

何かを手に入れて、この人魚に会おう。戦うと……

化け物退治もコツがある！

森の中にも意味ありげな建物が

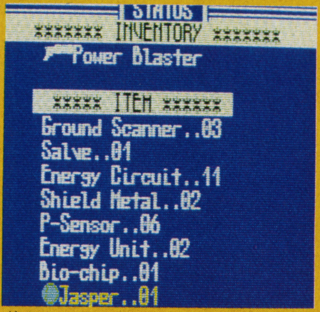

今度は鬼だ！

古来、ヒーローは逃げ上手!? ただ迷子のおそれもある

戦闘モードのリアルさに興奮！

GENESIS ジェネシス（スクウェア）

画面1枚1枚をじっくりながめまわしながら歩こう



使えるアイテムはこんなにあるが、何に使うかは試してみないと

ついに出た！ 熱中のロールプレイング

ついにスクウェアから高級ロールプレイングゲームが出た。やればやるほど熱中して、気がつくと完全マップを作ってしまうほどの泥沼（どろぬま）にはまり込んでいたんだ。

あらすじをごくかんたんに紹介しよう。

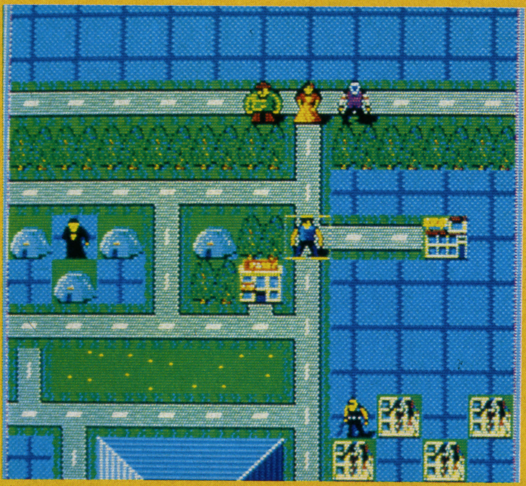
西暦2900年代に、地球を支配する2大勢力が戦争を始め、核兵器の大量使用によってすべての国家が滅んでしまった。しかし、核シェルターで生き残ったわずかな人々があちこちに町を造った、という設定。だから、ゲームの舞台は、砂漠にのびたハイウェイの跡と、点在する核シェルターの跡の間にある、いくつかの町だ。そしてあなたは、パトモスという島に住む1人の若者。サタンという名の集団を壊滅させるように努力するわけだ。

とにかく、このゲームはロールプレイングとはいっても、アドベンチャー的な要素もすごく多い。コマンドにもⓍ（エックス）コマンドというのがあって、単語（英語の動詞1つ）を打ち込むわけだが、どんな単語が使えるかは、やってみてのお楽しみ。また、町中で出会った人に話しかけると、ゲームのヒントになるようなことを教えてくれる。ブラッ●●ニキ●のように、「■■さん▲▲めざしてがんばって下さい」などという、通り一遍（いっぺん）のものではなく、人それぞれに言葉が決まってるんだ。

やらなきゃわからないリアル戦闘モード

このゲームの一番の目玉は、広告にもあるように、世界初・3D戦闘モードという、文字どおりの立体的コンバット・フィールドだ。地形も場所によって異なる。戦闘に勝てば、ⓍⓍからいろいろなものを得ることができる。得たアイテムは、Ⓤコマンドで使えるんだ。だけど、それぞれのアイテムの機能は㊙。自分で確かめてみよう。

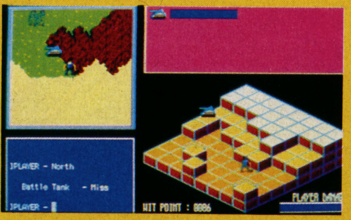
本誌の一部で有名な早川浩クンも、「是非（ぜひ）やりたい。死んでもヤリタイ」と言っている。編集部のTAKE氏によれば、「この必勝テクニックを本にしたら売れるだろう」とのこと。みんなも、励（はげ）んでGENESISをやってほしい。そして、当初の目的を達成したとき、やっとゲームの意味が理解できる



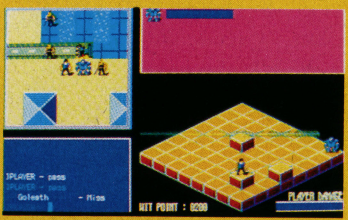
町の中に入ったら、いろいろな人に話を聞くのがポイント

町の中の教会に入ると神父がいたので、話しかけてみた

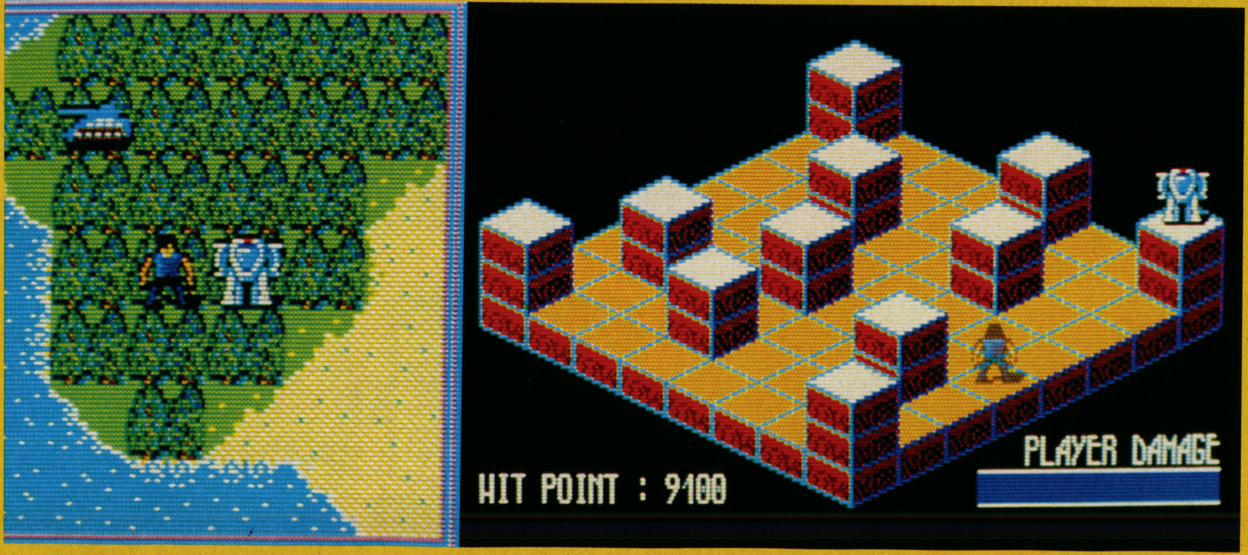
ゲーム開始時。あらゆるポイントは低いが、これから強くなってゆく



いろいろな地形がある。バトルタンクは、弾丸を打ってくる



3D戦闘モードだ。ゴレアスはレーザーライフルを持っている



自分より2段も上にいるパワード・アーマーは、何もしに来なかった

ようになっているんだ。

とにかく、最初にキャラクターを作ってゲームを始めたら、Ⓢコマンドのⓔサブコマンドを用いて、武器を身につけなくてはならない。そして、一番近い町に行けば、商店、教会、パブ、レストラン、宿屋などがあるから、GOLDを使って行動だ。運悪く、町に入る前に敵とぶつかりそうになったら、一生懸命、逃げ回るしかない。まわりをすべて囲まれてしまったら、敵を倒さないと動けないから、潔く死ぬのを待つ。

こんなふうに、初めのうちはひたすら「オシン」の世界だ。そのうちレベルが上がったり、いいものを得たりするから、今度はひたすら弱そうな敵を選んで攻撃する。そしてある程度強くなったら、地図を作るんだ。地図の上端と下端、左右はつながってるよ。

細かいポイントを教えてあげよう！

Ⓟコマンドは、サイボーグとエスパーしか使えないコマンドだけど、キャラクター作成時にはサイボーグは選べない。サイボーグになるにはⓍⓍに行かなくてはならないから、早くⓅコマンドを使いたいときは、エスパーになればいいわけだ。けれど、超能力を使うとIQがそれに応じて減少するから注意が必要だよ。

それから、アーマーと武器の組み合わせにも制限があるから、最初にあり金はたいてライフルを買っても、宝の持ち腐れになってしまう。アーマーと武器の組み合わせや、各キャラクター・タイプのパラメータの最高値、Ⓟコマンドの内容はマニュアルにも出ている。

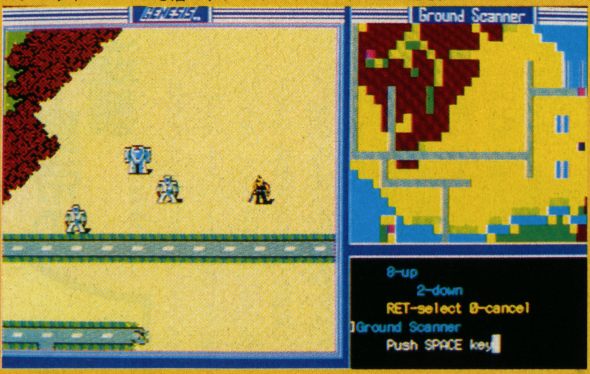
戦闘モードで出てくるキャラクターで弱いのは「モヒカン男」。パワードアーマーは比較的強い。バトルタンクやゴレアスはめっぽう強い。とにかく、不利な戦いは長びかせずに、逃げたほうがいいわけだ。そうしないと、まわりから次々と敵が参入してくるからね。

けれども、町の中でむやみに戦争すると、大事な情報が得られなくなったりするよ。情報を得てから殺せば、何か得られるかもしれない。それから、町の中で女の人に声をかけられたりしたときにも、Ⓧコマンドで単語を入力すると応じてくれるけど、悪い遊びは……。Ⓧコマンドは大事なところでも役に立つから、いろいろな使い方を探してみよう。最後に、話をした相手の返事に、英文が混じってたらメモろう！

機種　PC-98（E／F／M／U／V）
媒体（価格）　5D（5800円）

この町の教会は、まわりが堀で囲まれている。さてどうする

プロテクタをつけて町に入った。まわりはモヒカン男ばかりだ



コンバット・スーツを着て、グラウンド・スキャナーを使ってみた

グラウンド・スキャナーを使うと近くの地形がわかる

私はパワードアーマーを着ているので、なかなか強いのだ

モヒカン男は比較的弱いのであるが、素手ではちょっと無理か？

町の中のバーで、商人に物を売りつけているところ

究極のカンフーは難度もアップ

イー・アル・カンフーを同時にセットすれば㊙テクも！

イーガー皇帝の逆襲（コナミ）

最終画面までいけたら一流!?

プレイヤーのリー・ヤングをコントロールしてチャーハン一族と闘うイー・アル・カンフーの続編。キー操作はスペースキーとカーソルキーか、1トリガのジョイスティックでOK。ただ、ローキック、ハイキックのコントロールがちょっとムズイかも。

さて、このゲームの画面構成は4パターン。スクロールしないのは残念だが、グラフィックスは前作、いや、ビデオゲーム版イー・アル・カンフーを超えている（ギャラクティック・ウォーリアーズには負けるけど）。

まず、子分は1人ずつ向かってくる。1人でも逃すと体力が少しずつ減っちゃうぞ！　編隊で来る子分をすべて倒すと、ウーロン茶の葉っぱが出てくる。これを5枚集めるとウーロン茶になり、1杯につき1回だけ、リー・ヤングのパワーが復活する。3杯までためられるので、編隊は逃さずやっつけるようにしよう。

さて、ボス・立人だ。いつもどおり、8発くらわせないと倒せない。しかも近かろうが遠かろうが執拗にしつよーに迫ってくる。こいつは強い！　イー・アル・カンフーの100万点プレイヤーでも、ノーマルモードじゃ倒せないかもしれないぞ。覚悟してがんばろう！

奇術・珍術の使い手が続々現る！

1面目は髪の毛を鎖の代わりに使う炎培だ。こいつには、髪の毛をジャンプでかわして飛びげりで対抗しよう。ただ、飛びげりとローキックのコンビネーション攻撃ができないのは、はっきりいってイタイぜ！

2面目は女ボス・蘭芳で、鉄扇を投げてくる。これが上下にヒラヒラ飛んでくるいやーなやつで、「かわしたか!?」と思っても当たってたりするんだ。

3面目は毒ガス怪人・伯鈞だ（ただ単におならをしているだけかもしれない）。その臭さにしばらく動けなくなってしまう。そんなときはスペースバーを連打して回復を早めて、ジャンプキックで攻撃しよう。攻撃をうけたら最後だ。

他にも手ごわい敵がいろいろいる。少し紹介しておこう。般若の面を宙に舞わせ、地上と空中から超立体異次元殺法で向かってくる文虎、何本ものブーメランをたくみに操る維鈞など。ブーメランで後頭部を直撃されないように。イー・アル・カンフーの紅一点、手裏剣使い藍の妹である美齢も登場してくる。スピードのある短刀が容赦なくとんでくるぞ。それから漢宸。イーガー皇帝の一の弟子だ。手榴弾の煙幕に触れると目をくらまされ、数秒間動けなくなるぞ。

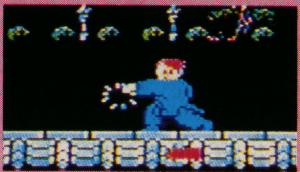
でも、君には最後の切り札、中華強化拳なるものがある。これはある地点をキックすると、ラーメン（モアイと中華シリーズはコナミの十八番）が出るというもので、取れば一定時間無敵になるんだ。

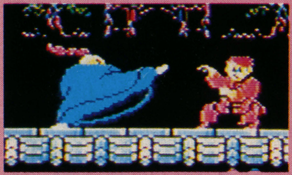
このゲームは2人対戦プレイができる。2人目は1～3面目のボスから1人選んで戦うのだ。もちろん敵は鉄扇や毒ガスも出せる。しかも、2プレイヤーは画面のはじでワープもできるぞ。

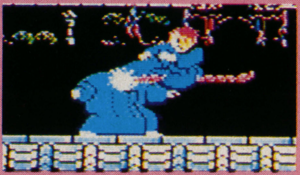
そして、2スロットのMSXとイー・アル・カンフーを持っていれば、父・リーの力も借りれるのだ。

機種　MSX
媒体(価格)　ROM(4800円)

あはれ、やられてダウン


子分にパンチが決まった！


アタタタッ！中華無敵拳だっ！


飛びげりが決まったぞ！

ウーロン茶のボーナスがもらえるぜ

女だからって調子にのるな！飛びげりだぞ！

恐怖のオナラ男。こいつはなんなんだ

二 オウ！と思ったらとにかく行動

セイバー（エニックス）

淋しげな横顔に誘われ、セイバーになりきれば幸せも

ストーリー

僕はしんじ。家は東京なんだけど、今日は遠出して森を散歩しているんだ。ん、何だこれは？ こんな所にペンダントが落ちているぞ。拾ってみよう。あっ、急に光り出したと思ったら、中に少女がいる！「私はアルカス王国の王女オフェーリア。あなたがたの異次元にあたる世界の者です。私の父のレグルス王を裏切り、アルカス王国を乗っとったザラスによって、ペンダントに魂を閉じ込められてしまいました。どうか私とアルカス王国を救ってください。

――そして僕は、ペンダントとともに異次元の谷間に落ちて行った。

カストリウス伝説の予言により、大いなる意志の力で運命的に引きよせられたしんじ。そのしんじが英雄カストリウスであろうとは、誰が知っているだろうか!?

姫や姫を陰ながら助ける者たちに出会い、ザラスの繰り出すワナをかいくぐって再び平和を築くのだ。そこには多くの血が流れ、別れや裏切りがある。教会で平和なひとときを過ごすこともあれば、老賢人(けんじん)の言葉に聞き入ることもある。が、とにもかくにも、しんじは、ザラスを討(う)つという使命をまっとうしなければならないのだ。

オフェーリア姫としんじの時空を超えた運命の行方(ゆくえ)は？

機種 PC-98E（F／M／V／VF／VM）

媒体（価格） 5D（2枚組7800円）

アニメで絵本のような楽しさいっぱい

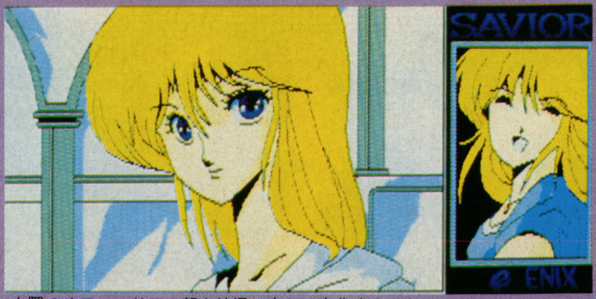
ゲームの構成が自然だし、以前のアドベンチャーによく見られた粗悪(そあく)な答え(たとえば森を歩くときに、続けて北へ3歩・東に2歩で動かないと絶対にダメ＝回り道不可能）もまったくないので、比較的やさしくできている。

特筆に値するのは画面の美しさで、全部で50枚に及ぶ絵パターンやアニメーションは見事！ 写真ではお見せできないが、連続写真から想像してもらおう（ところで、セイバー"Saiver"とは『助ける人』という意味だ。必ず救ってハッピーエンド!?）。

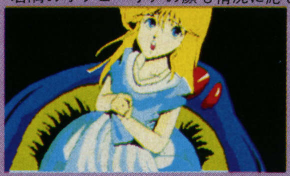
とはいっても、ちっとも先に進めないという人のために、ちょっとだけヒントを教えちゃう。まず、どの面でも画面のメッセージは重要なヒントになっているから、しっかり読もう。しょっぱなから困ってる人も、姫が「助けて」と言っていることに注意すればOKだ。そして、おもむろにタイトルが出て始まる。

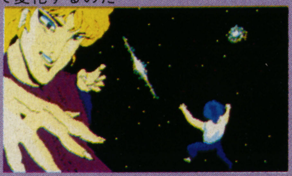
どの場所でも必ず何かをしなくてはならないけど、移動できる場所が、だんだん増えていくんだ。出会った人々に対しても、自分の使命を相手に納得させないとうまくいかないぞ。自分がよそ者だということを自覚しよう。そしていろいろなことを聞こう。教会でつまずいた人は、教会は何をする場所かを考えよう。ザラスの術にはまって逃げられない人は、術から逃れる方法をよく考えよう。せっかくザラスに会ったのに、殺されてしまった人、きみは、惜しいところまで行けたね。でも、ここまで来れるなら、何かが足りないことに気付くんじゃないかな。

さて、全部解いてからもう一度やってみると、それだけで絵本みたいでとっても楽しい。答えがわかっていても、回り道しないと見れない場面もあるからね。

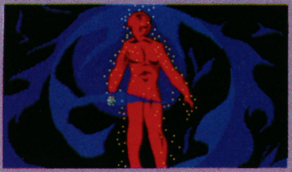


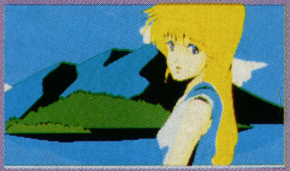
右隅のオフェーリアの顔も情況に応じて変化するのだ

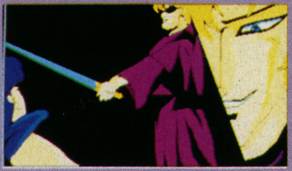

イントロの部分。ペンダントの中にかわいい少女がいる


ザラスの幻覚にはまってしまった、しんじ

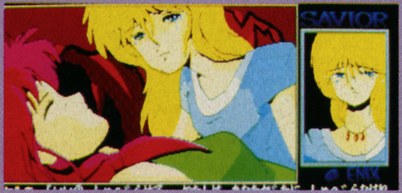
得体の知れない老人がいる


あることをすると、しんじが変身するのだ


アニメが誌上でお見せできないのが、とても残念！


ザラスのほうがしんじより、一枚うわてだった

感動のアニメ・シーンの一部をお目にかけよう



悲しい場面では右側のオフェーリアも泣いてしまうのだ

相手を見てから武器を選ぼう！

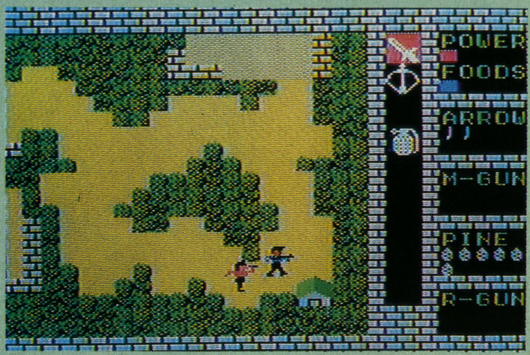
ランボー
地獄のヒーロー！激闘救出作戦
（パックインビデオ）

無益な闘いをさけて、超人戦士はジリジリと敵に迫る

ストーリー

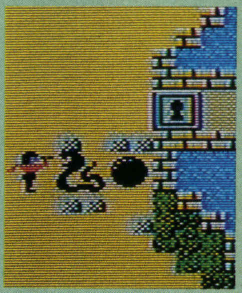
ベトナム戦争が終了してしばらくたったころ、アメリカ情報部はジャングルの奥深くに捕虜収容所を発見した。ここにはアメリカのVIP(重要人物)が捕らえられているのだが、もし軍隊を送れば戦争再発の危険がある。そこで情報部はVIPの救出をランボーに任命した。ランボーは単身敵地に侵入し、敵基地や特殊コマンダーの攻撃をかいくぐってVIPを救出、情報部のヘリの待つ国境まで連れ帰らなければならない。しかも最初に持っている武器はナイフだけだ。さあ、キミならどう戦う!?

機種　MSX
媒体(価格)　ROM(5800円)



まず右下にある食糧庫を狙ってFOODSをアップ

ヤバイ！　毒グモと敵にはさまれた


ヘビ現る！　闘うべきか、逃げるべきか。解毒剤は？

食料と武器の確保を第1に！

画面の右上にはランボーのパワー(生命力)とフード(手持ち食糧)の表示がある。パワーが減ったら、少し休んで回復させよう。また食糧を手に入れると、フードのレベルとともにパワーの最大値もアップするので、かなりのダメージを受けても死ななくなる。でもフードのレベルが0になると、パワーも一気に減るから要注意。

その下に表示されているのは、武器・弾薬の量だ。どれだけ残っているか、よく考えて使わないと死を見るぞ。とくに手榴弾とロケットガンは大切に使いたい。

さて、戦地に降りたったら、まず食糧を探すのが正解。でも小屋を破壊するには手榴弾が必要だ。ほかのことにムダ使いしてると、小屋を破壊できず泣くことになるぞ。兵隊相手には、余ることの多い弓矢やマシンガンを使おう。

弓矢、マシンガン、手榴弾などの武器や食糧が取れるのは、全エリアマップ中では下半分のエリアにあたる（どこかって？　それはヒミツじゃい）。そして川を渡って上へ行こう。でも、食糧を取ったからってすぐに行くと、対人レーザーで一瞬のうちに死ぬぞ。

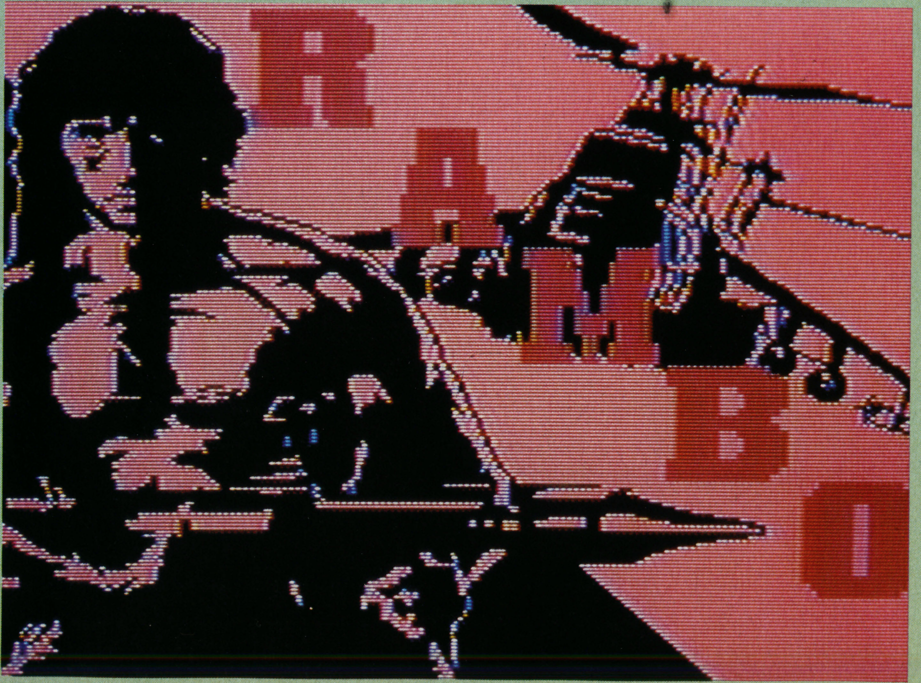
エリア中央の砂漠地帯では、ひとまず強行突破で画面上部へ行き、食糧を手に入れるのがカシコイ。こうすればパワーが上がって、ちょっとぐらいのダメージでは死ななくなるからね。エリア左上にはジープがあるけど、まだ取りに行っちゃダメ。「どーしてえ？」という人は、ためしに入ってごらん。

写真を見てもらえばわかるけど、敵は兵隊ばかりじゃないね。毒ヘビ、毒グモなど、ランボーが近くに来ると出現するんだけど、その場所は決まっている。それぞれのかわし方は自分で考えよう。毒ヘビの場合は、ある場所へ一度逃げこんで出直せばいいけど、毒グモは一発勝負。しかも死にもの狂いでやらなきゃだめだよ。

さて、門があるぞ。でもこれは絶対に破壊できない。頭を使って開けてみよう。クモを退治できた人ならすぐわかるね。門にも2つあるけど、片方は通っちゃいけないんだよ。

門が開けば一気に世界が広がる。武器もアイテムも、取れるものは全部取っておこう。絶対必要なアイテムもここにあるぞ。

だいたいの武器はそろったようだけど、まだないのが1つあったね。そう、ロケットガンだ。これは手榴弾よりも射程距離が長く、破壊力もピカイチだ。これがどこにあるかは教えられない。ただナイフだけでは手に入れることはおろか、そこまでたどりつくのも不可能だ、とだけ言っておこう。すばやい武器の切り換えと、若干のオツムが必要だ。



VIPをうまく誘導しよう

ロケットガンが手に入れば、もうこっちのものだ。今まで対人レーザーが怖くて近寄れなかったところも、レーザーを破壊して入ることができる。でもレーザーを破壊したとたんにマシンガン兵がワンサと出てくるから、素早く武器を替えて応戦しよう。これでジープもヘリも使えるようになるぞ。ただしヘリはガス欠の状態なので、どこかでガソリンを探さなきゃ。

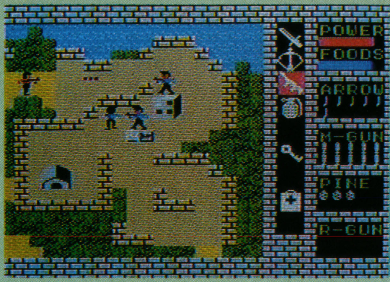
いよいよ最後の瞬間、VIP救出だ。どこにいるかだいたいの予想はついてるだろうけど、対人レーザーにマシンガン兵の兵舎という重装備が待っている。でも、ここは思ったほど難しくはない。接近戦に持ちこんで、1人ずつ片付けよう。問題はその次だ。この先には何が待ってるのかサッパリわからない。武器をマシンガンに替えておくことをお勧めする。

VIPを救出してしまえば、あとは本国に帰るだけだが、どーやれば帰れるかぐらいは自分で考えて。VIPはランボーの後をついてくるだけだから、うまく誘導してやらないとVIPに閉じこめられるなんて悲劇も起こるぞ。でも、まちがっても殺さないように。

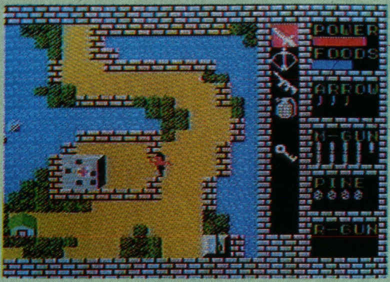
接近戦にもちこむのがコツ

まず頭に入れといてほしいのは、どんな有能な武器でも接近戦には使えない、ということなんだ。つまり相手がどんなに強かろうと、追いつめてピッタリくっついてしまえば絶対に勝てるってわけだ。逃げるときも方向があって、弓矢やマシンガンの飛んでくる方向と垂直方向に逃げるっていうのが基本だ。

最後に大切なことなんだけど、VIPを助けるには△が必要、☆に乗るには×がいる。□を開けるためには◎がないとダメ……といった具合に、すべてに順番があるから、ストーリーをつかんだうえで次に何をするか、ハッキリさせて攻撃しよう。ではランボーになったキミの幸運を祈る!!

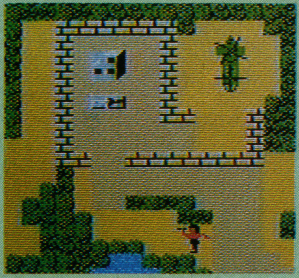


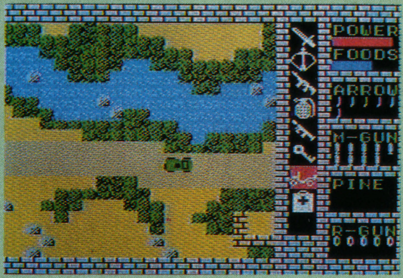
攻め入るポイントを間違うと、すぐワナにはまるぞ



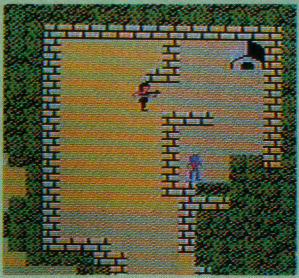
救急箱がないと、最後に泣くハメに

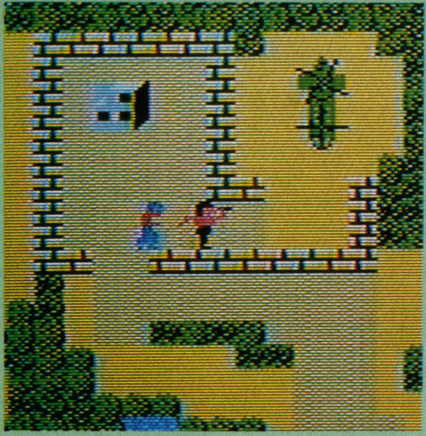
川を渡って向こうの島(陸?)へ

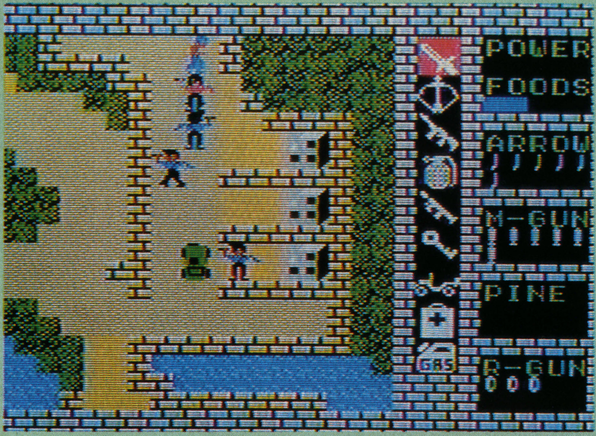

やっと見つけた脱出用のヘリコ。さて、どうやって手に入れよう?



ジープで素早く移動。使い方次第で毒にも薬にもなる


捕虜発見! でもこのままでは逃げられない

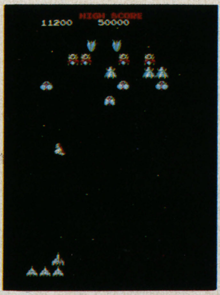

ジャングルよ、さらば!

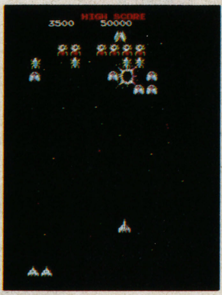


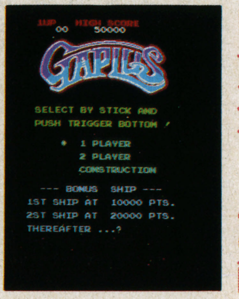
行く手に敵がゾロゾロ。あせらず手ぎわよく!

GAPLUS(ギャプラス) (キャリーラボ)©㈱ナムコ

ビデオゲームの画面そのまま!







機種 PC-98
媒体(価格) 3.5/5D(2DD)(6800円)

〝えー、また出たの?〟ナムコゲームも、ここまでパソコンに移植されてしまった。PC-98版「ギャプラス」の登場である。

これは、凄い! ブラスターヘッドの機能もビデオゲームとほとんど同じだし、ボーナス面も。もちろんスペシャルフラッグもそのままだから、あのスペシャルフラッグ対応表(持っているかな?)も、使用できるぞ。

そして、本家本元にもなかった(当たりまえか)コンストラクション機能も付いているのだ!! 画面の設定、残機の設定、果てはファミコンゼビウスで有名な無敵モードも可能。ただし、ゲーマーの腕前によって、どこまでコンストできるかが決まるぞ。つまり、うまくなればなるほど、コンストできる範囲が広がるのだ。さすが、16ビットパソコンならではだ。98ユーザーは乞う、ご期待!

by 韮塚かつひこ

構成/スピカ(大島弘子・堀込佳寿子・光畑由佳)　協力/浮田利康・END・片桐哲矢・鎌田良久・SHOTAN・中村龍彦・韮塚かつひこ

BOX 7

やあ、やあ!! 冬休み気分が抜けないままに、学年末試験を控えてアセリぎみのBEEPER諸君、心を決めてここはひとつパッとゲームでも……。気分転換だって、ときには必要だぞ。

ご案内(独断と偏見の総合点)

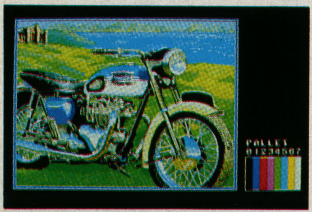
1F マウスジグソー98(90点)(システムソフト)
2F チャンピオン・プロレス・スペシャル(75点)(マイクロネット)
3F エッガーランドミステリー(78点)(ハル研究所)
4F 南海の標的(75点)(ベアーズ)
5F キン肉マン(65点)(バンダイ)
6F RIGLAS(95点)(ランダムハウス)
7F クルセーダー(60点)(ポニカ)

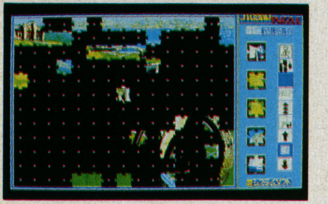
1F マウスジグソー98

●PC-98E/F/M/VF/VM
●5/8D(4800円)

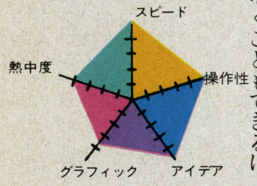
▼パズルゲーム=ジグソーパズルをなんで今さらパソコンに?と思ってはみたものの、これがなかなか実物とは一味違っておもしろいんだ(かなり難しいものもあって、とちゅうで挫折しそうになったのも事実だけど)。

このゲームには、MSマウスかASCIIマウスが絶対必要で、その操作性もバッチリ。あの『アートマスター』を開発しただけのことはあるぞ。マウスを持ってるBEEPERは、ぜひ試してみよう!





もとの絵は8枚。車やバイク、アメ・コミ調のカットなどいろいろ。『アートマスター98』や、ほかのグラフィックツールなどで描いた絵をとりこんで楽しむこともできるんだ。もと絵(完成図)をゲーム中にのぞくこともできるけど、何度もやりすぎると……。記録が1回きりというのが難点。

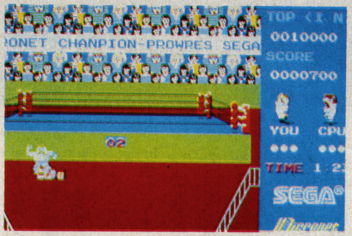


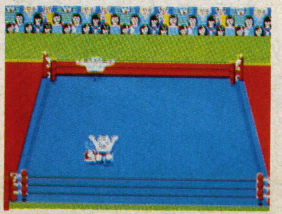
2F チャンピオン・プロレス・スペシャル

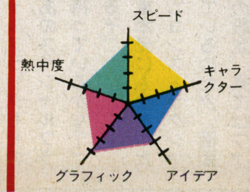
●PC-88(mkII/SR)、X1(C/F/tu)(※PCとX1共用)
●5D(6800円)

▼アクションゲーム=あの『リングの上は大さわぎ』は、確かにリングの上だけだった。これはなんと、リングの外も大さわぎ!で、場外乱闘シーンが目の前で(リングの向こうでやってたって意味がないから、当たりまえだ!)繰りひろげられるんだ。キャラクターも6人で、それぞれ必殺技をもっている。技と技のぶつかりあいが興奮度100%!——な〜んてのは、かなり技(キー)を使いこなせるようになってから。はじめのうちは、自分でも何を仕掛けてるのかわからない。そこがまたイイという声もあるけど。

そうそう、場外のフェンスには気をつけよう。ボクはしっかり頭を打ちつけられて、1本とられたんだ。





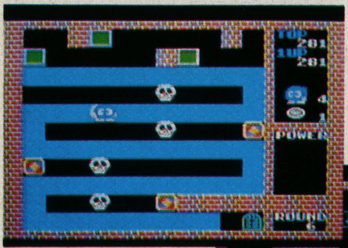


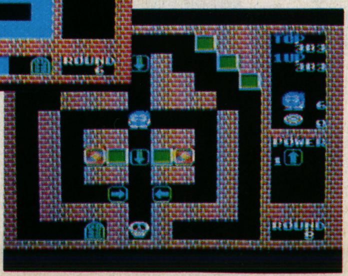
3F エッガーランドミステリー

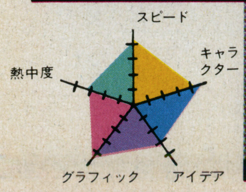
●MSX
●ROM(5600円)

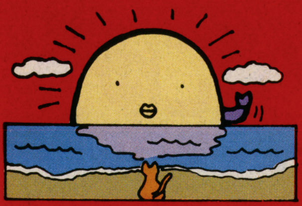
▼思考型アクションゲーム=ダイヤを探し出して出口へ、というよくあるゲームなんだけど、動きがカワイイ。一所懸命ノタクタ歩くのも許せちゃう。キャラクターの個性(攻撃方法など)もはっきりしてるから、対策をたてるのもさほど難しくはない。

ただし、迷路のほうはシンプルなわりには頭を使うものが多いぞ。たとえば、川で隔てられた島に橋をかけるにしても、その場所を間違えたらもうダメとか、川を渡るタイミングをはずしたら死ぬしかないとか……、一方通行だらけなんてのもある。それがなんと115面! 先は長いぞ。







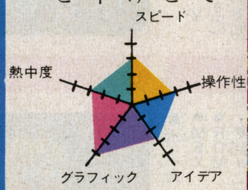


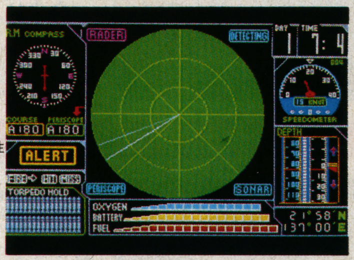
ギョッくんのレビュー

4F 南海の標的

●PC-88（mkII／SR）
●T（4800円）、5D（6800円）
▼シミュレーションゲーム＝久々におもしろいシミュレーションに出会った感じ。画面構成にも凝ってるし、海面船速・海中船速までシミュレートされてるんだ。でもなによりうまいのは時間と視界の設定。日没や日の出の風景は一見の価値あり。潜望鏡や敵艦からの視界に影響があるのはもちろんだけど、この風景のためだけに、このゲームが作られたのかも……？

まあ、潜望鏡でのぞいてないと発射できない、駆逐艦の爆雷が当たりにくい、どんな船も魚雷一発で沈没するなど不満も残るけど、かなり本気でやれると思うよ。



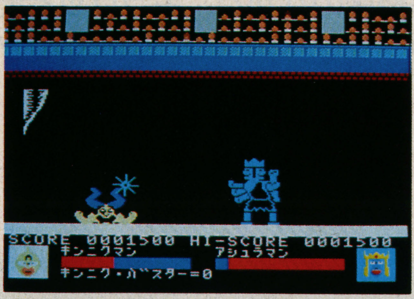


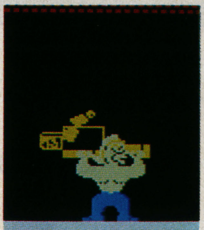
5F キン肉マン

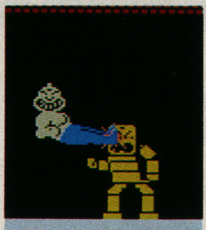
●MSX
●ROM（4800円）
▼アクションゲーム＝マンガ界では天にもとどく人気、ファミコンでも赤マル急上昇中のキン肉マンがMSXに登場。だけど、巷にあふれてる格闘技ものとたいして変わらない仕上がりになってしまったのは残念。

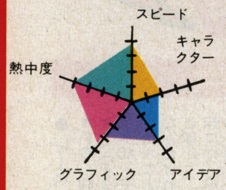
唯一、新しいのは技。ボディスラム、フライング・クロスチョップなどのほか、ゲーム中に現れるミート君をつかまえると、必殺技のキン肉バスターも使える。もちろん敵キャラ（バッファローマン、サンシャインマン、アシュラマン）もそれぞれの得意技で向かってくるから、画面での処理のしかたに注目しよう。

もう1つ、ゲームスタート時のエコーがかかったようなサウンドが、コロシアム・デスマッチにふさわしいナイスな仕上がりになってたぞ。あ、キン肉マンのニヤケ顔も。





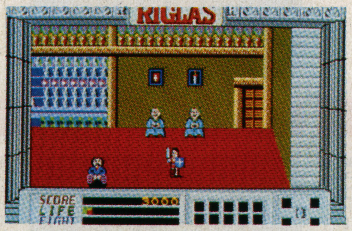


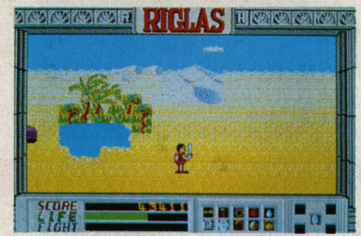


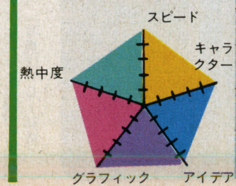
6F RIGLAS（リグラス）

●PC-88（mkII／SR）、X1（tu）
●5D（6800円）
▼リアルタイム・ロールプレイングゲーム＝このごろRPGのグラフィックの美しさには目を見はるけど、これはまたズバ抜けてキレイ。つぎにどんな風景が現れるかと、画面の変わるのが楽しみだ。それから会話。画面上にバルーンが出て、何やら意味ありげな言葉が……。いろんな人に話しかけてヒントを手に入れ、マメにセーブ、これが長生きの基本だね。

さて、戦い疲れたら水浴びでもして元気になるか。

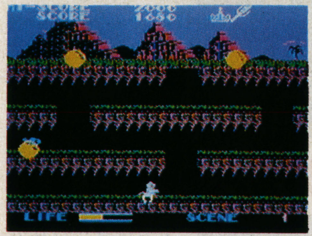


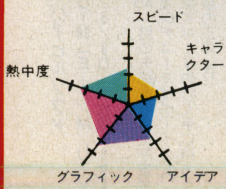


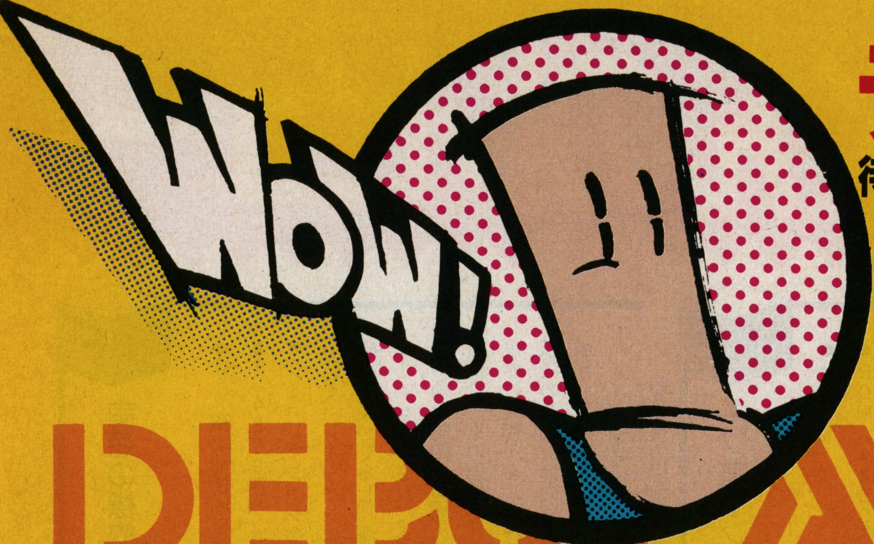


7F クルセーダー

●MSX
●ROM（4900円）
▼リアルタイム・ロールプレイングゲーム＝クルセーダーと聞いて十字軍の遠征シミュレートだと思った人、残念ながらハズレ。でもそっちのほうがおもしろかったかな？　だって、画面はマリオをドップリ暗くしたカンジだし、動きも鈍いし、敵と接触するだけでパワーはどんどん減っちゃうし……。わずかに救いだったのは、お姫さまが少しは見れる顔だったことかな。走ってる馬にまたがればラウンドクリアというアイデアはさすが！







デビューあべにゅう

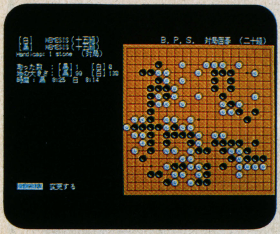
待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい!

ドドーンと並んだソフトが75本! 人気ゲームの移植版のなかで、キラリッと光るまっさらなソフトもあるから楽しみ!!

DEBUT AVENUE

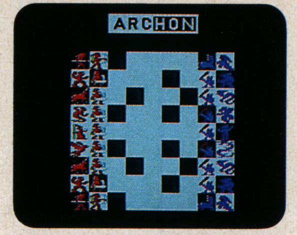
表記のご案内 ●5D…5インチディスク版 ●T…テープ版 ●BC…BEE CARD ●tu…ターボ ●予・3800円…予価3800円 ●T(F・3800円)…テープでFMのみ3800円
●AC…アクション ●AD…アドベンチャー ●S…シミュレーション ●RP…ロールプレイ ●N…ノンセクション ●RT…リアルタイム

IGO(対局囲碁)



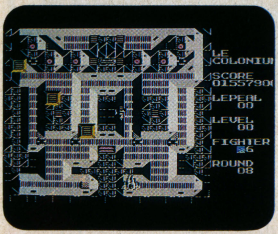
●B・P・S
●PC-98E/F/M/U/V
●3.5/5/8D(1万4800円)
▼N=日本に古くから伝わる知的ゲーム囲碁。初心者が基礎の勉強をするための、9×9、13×13の盤もある。人対人、コンピュータ同士も可能。

アーコン



●B・P・S
●PC-88(mkII/SR)
●5D(7800円)
▼思考型AC=チェスを応用したアクションゲーム。敵・味方の駒が同じマス目に入ると、闘技場が現れてアクションゲームに早がわり。(写真はアップル版)

A・I(ザナック)

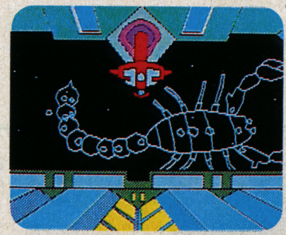


●ポニカ
●MSX
●ROM
▼AC=(2月5日予定)ステージは全部で8つ。各ラウンドごとの巨大キャラを撃破したら、最後はこの要塞だ。スピード、グラフィックとも最高のできばえ。

アニマルカルテット

●オービックビジネスコンサルタント
●PC-88mkIISR/98(E/F/M/U/V)
●3.5/5D(6800円)
▼ツール=画面上のカーソルを動かせば、音作り・作曲・動物のアニメ演奏、自由自在。

青い宇宙の冒険



●レーベンプロ
●PC-60mkII/66(SR)
●T(4200円)
▼AD=宇宙の危機を救うためにマモルとトモコが大活躍!のはずなんだけれど、何やらオカシなことばかり。小松左京原作を楽しく味つけ。(写真はFM版)

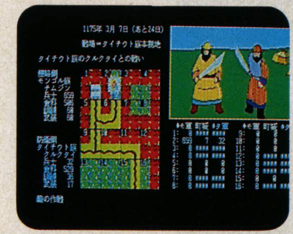
英雄ヤマトタケル

●アスキー
●PC-98F/M/U
●3.5/5D(6800円)
▼RT+RP=日本の神話の世界を舞台に英雄と魑魅魍魎(ちみもうりょう)の闘いが始まった。ヤマトからスタートして、英雄の足跡を追うと……。

ABYSS

●ハミングバードソフト
●PC-88(mkII/SR)
●5D(6800円)
▼AD=深宇宙探査員のキミは、最高機密指令"ミッション・ABYSS"の任務遂行中、宇宙犯罪シンジケートに捕らえられて記憶を消されてしまった。

蒼き狼と白き牝鹿

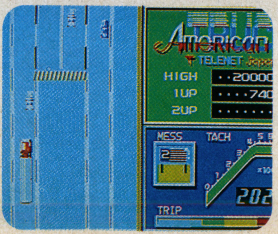


●光栄
●FM-7、MSX
●T(M・4800円)
5D(7800円)
▼S=アジア一の英雄、成吉思汗。幾多のち密で人間臭い戦略の積み重ねが、モンゴル、アジア、ユーラシア統一を可能にする。

AWACS(エーワックス)

●レーベンプロ
●PC-88(mkII/SR)、X1(tu/F)、FM-7/77
●3.5/5D(7500円)
▼S=米空軍の最新鋭空中警戒指令機AWACSのレーダー機能および指令システムをパソコン上で再現!

アメリカントラック



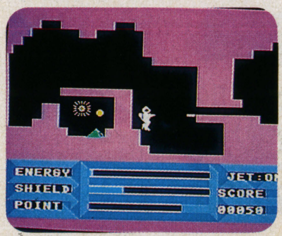
●日本テレネット
●X1(tu/F)
●5D(6800円)
▼AC=最高機密を運ぶ大型トラックを妨害する車。それらをはじき飛ばし、道路封鎖を突破!車線が激しく変化する道路には気をつけろ。(写真はPC-88版)

アグレス(ZODIAC II)

●リバーヒルソフト
●PC-98(E/F/M/U/V)
●3.5/5/8D(2枚組7800円)
▼AD=謎の失踪をとげた宇宙考古学者Dr.デューマはボーイの父。父を探すボーイの行く手に待ちうける敵の正体は!?

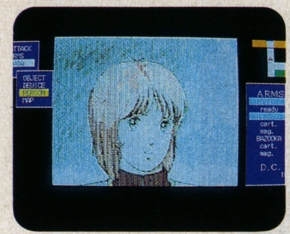
か番地

ガーニャン



●ハミングバードソフト
●MSX（32k）
●T（4200円）
▼AC＝若者たちのありあまるエネルギーを発散させようと、最高評議会はゲームをつくった。洞窟を作り、そこにロボット、バイオ生物、凶暴な生物を入れ……。

カーマイン

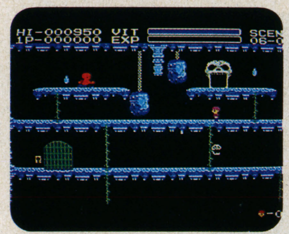


●マイクロキャビン
●PC-98F／M／V
●5D（7800円）
▼RT＋AD＝実戦さながらの戦闘シミュレーションも楽しめるSFアドベンチャー。大小合わせて158枚のカラースキャングラフィックほか、ハードの限界に挑戦。

ギャプラス

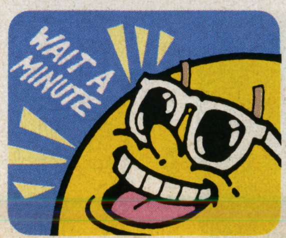
●キャリーラボ ©㈱ナムコ
●PC-98（E／F／M／U）
●3.5／5D（6800円）
▼AC＝懐しのビデオゲームが、そっくりそのままPC-98シリーズに移植された。スペシャル・フラッグ、ボーナスステージもあるぞ！

グーニーズ



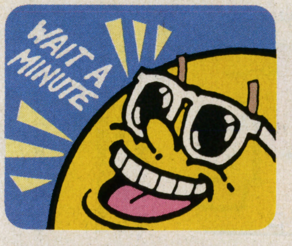
●コナミ
●MSX（32k）
●ROM（4800円）
▼RT＋AD＝（1月中旬予定）スピルバーグの映画をゲームに。洞窟の中に捕らえられている7人の子供を救出し、宝物もいただき！映画のキャラもいっぱい出るぞ。

暗闇の視点



●ハドソンソフト
●PC-88（mkII／SR）／98F（M／VM）、X1（tu／F）
●5D（6800円）
▼AD＝莫大な遺産を相続するはずの女性が、密室状態のなかで殺された。必死の捜査のかいもなく、事件は未だに解決できず……。

クロスプレイム

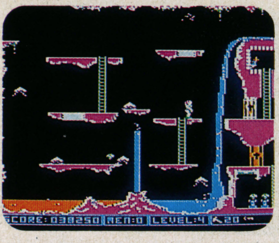


●デービーソフト
●MSX（8K）
●ROM（未定）
▼AC＝（2月上旬予定）横スクロール・シューティングゲーム。味方基地でパーツとエネルギーを補給して、敵の中心部（コア）を攻撃せよ！

コナミのサッカー

●コナミ
●MSX（32k）
●ROM（4800円）
▼AC＝チームのほかに試合時間と難度レベルも選べるぞ。レベル1～2はオフサイドがとられないから初心者向き（2人用は別）。PK戦まである！

コナン

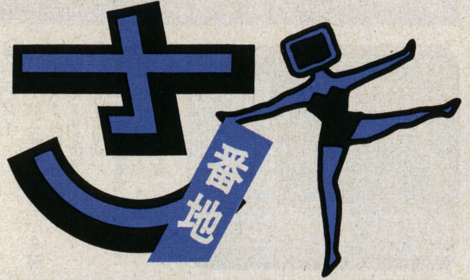


●コンプティーク
●FM-7／77
●T（4800円）
3.5／5D（6800円）
▼AC＝城を脱出し、森を抜け、灼熱の溶岩が渦まく洞窟を通過し……最後にコナンが闘うのはいったい何か？ 富と栄光を賭けて。

ゴルゴ13　狼の巣

●ポニカ
●MSX
●ROM（4900円）
▼AD＝ゴルゴ13の任務は、第4帝国ネオナチスの総統を殺し、その本部〝狼の巣〟から脱出すること。しかし、総統が誰なのかは誰も知らない。

さ番地



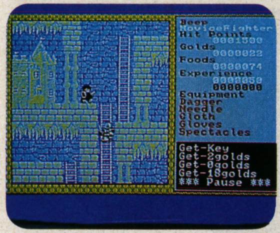
サンダーボール

●アスキー
●PC-98U2
●3.5D（7800円）
▼AC＝コンストラクションだけでなく、ピンボールとしての機能を豊富なパーツで網羅。マルチボールが楽しめ、ボールのスピードや重力まで調節できる本格派。

ザイロス

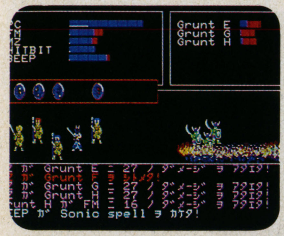
●アスキー
●PC-88（mkII／SR）
●5D（6800円）
▼AC＝アンドロイドU2号をコントロールして、奪われたコンピュータ・ザイロスと情報の入ったディスクを取りもどせ！ ロールプレイの要素も十分。

XANADU



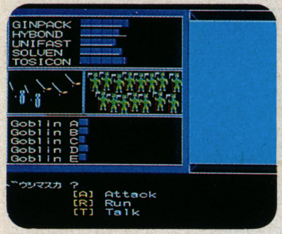
●日本ファルコム
●PC-98F／M／V／U、X1（C／F／tu）
●T（2本組6800円）
3.5／5D（7800円）
▼RT＋RP＝ドラゴンスレイヤー第2弾。モンスターは100種にもおよび、マップも広大。

ザ・ファイヤークリスタル



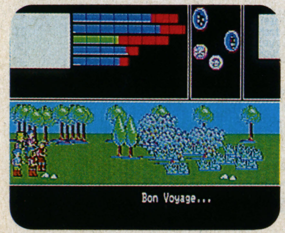
●B・P・S
●MZ-25
●3.5D（7800円）
▼RT＋RP＝ザ・ブラックオニキスの第2弾。テンプルの地下迷宮は複雑だ。邪悪な魔法使いや強力な魔力を持った戦士と出会うこともある。

ザ・ブラックオニキス



●B・P・S
●MZ-25
●3.5D（7800円）
▼RT＋RP＝伝説の宝石ブラックオニキスを求め、呪われたウツロの街の地下迷宮への冒険の旅が始まる。次々と襲いかかる怪物たちと闘って、迷宮の謎を明かそう！

ザ・ムーンストーン

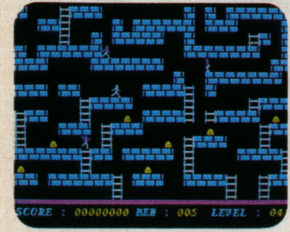


●B・P・S
●PC-88（mkII／SR）
●5D（7800円）
▼RT＋RP＝（1月上旬予定）ザ・ブラックオニキス第3弾、アウトドア編。地下迷宮から一挙に空の下での闘いへ。リアルタイムで動き回るパーティー。

三国志

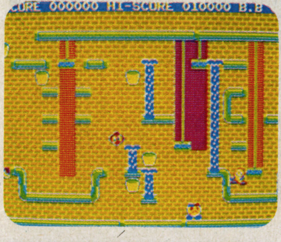
●光栄
●PC-88（mkII／SR）
●5D（1万4800円）
▼S＝曹操が、孫権が、劉備が、覇を競い合う。中国戦国期の人材登用をテーマに「三国志」をゲーム化。シナリオ5編、武将数250、8人までプレイ可能。

チャンピオンシップロードランナー



●ソフトプロ
●X1(F/tu/D)
●T(4800円)
3.5/5D(6800円)
▼思考型AC＝投稿マニア、ファンにはお待ちかねだった、超難解ロードランナーのX1版。タイミングが命！(写真はFM-7版)

水道小僧

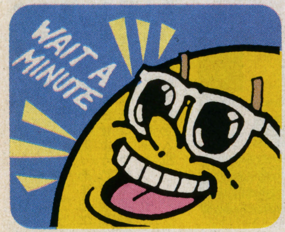


●ホット・ビィ
●PC-60mkII(SR)/66(SR)
●T(4200円)
▼思考型AC＝水道管から噴き出す水を、リフトを使って移動しながら、次々とコルク栓でふさごう。時間制限はなし。

ジェネシス

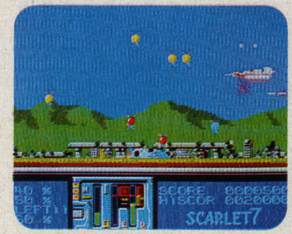
●スクウェア
●PC-98F/M/U/V
●3.5/5D(5800円)
▼RT＋RP＝核戦争で国は滅んだが、核シェルターに僅かに生き残った人たちを待っていたものは……？　これまでにない3D戦闘モードに注目！

チャンピオンシップロードランナー



●ユニバース
●MZ-15
●QD(5200円)
▼思考型AC＝超難解な50面がさらに登場。金塊を求めて走り抜けろ！　ゴキゲン、痛快無比！　楽しさ120パーセントのおもしろさ。

スカーレット7

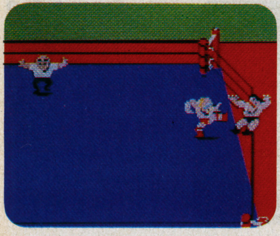


●ソフトプロ
●X1(D/tu/F)
●T(3800円)
3/5D(5800円)
▼AC＝前線のホワイトシティへ向けて、コードネーム〝スカーレット7〟を輸送せよ！　君には最新鋭攻撃輸送機が用意されている。

SCION(シオン)

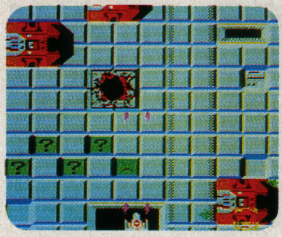
●ザインソフト
●PC-88(mkII/SR)
●3.5D(6800円)
▼RT＋RP＝邪悪の神ベーダを倒すため、国王のもとに勇者が集まった。モンスター、アイテムも豊富。マルチキャラ、マルチパーティーで美しいマップを歩き回ろう。

チャンピオン・プロレス・スペシャル



●マイクロネット
●PC-80mkII/SR、FM-7/77L2、MZ-25
●T(4800円)
5D(6800円)
▼AC＝キャラクターは6種類。どんな技が使えるのか、やってみなけりゃわからない！

スターフォース

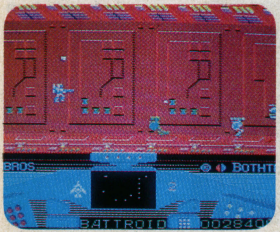


●ハドソンソフト
●MSX
●BC(4800円)
▼AC＝ビデオゲーム、ファミコンなどで大人気だった縦スクロールシューティングゲーム。地上・空中に次々と現れる敵キャラ、隠れキャラを撃ち逃すな！

始皇帝

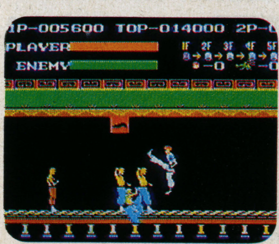
●デービーソフト
●X1(tu/F)
●T(4800円)
5D(6800円)
▼N＝世界中でもっとも高尚でもっとも洗練された室内ゲーム、麻雀。中国三千年の歴史を背負って生まれた最強のソフト!?

超時空要塞マクロス カウントダウン



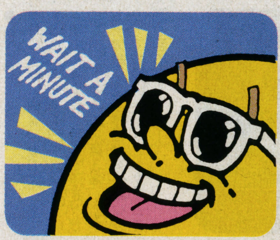
●ボーステック
●PC-88mkIISR
●T(4500円)
5D(6500円)
▼AC＝カウントダウン・バルキリー発艦せよ！　マクロスから飛び立ったバルキリーを操って、リン・ミンメイを救え！

聖拳アチョー



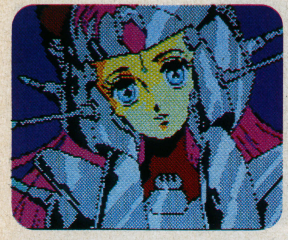
●アスキー
●MSX
●ROM(5800円)
▼AC＝シルビアを救出するため、単身敵の館へ向かった戦士トーマス。得意の聖拳や旋風脚を用いて敵の包囲をかいくぐり、悪の野望を打ちくだけ！

Siva22



●コスモス・コンピューター
●PC-88(mkII/SR)
●T(予・4800円)
5D(予・6800円)
▼AC＝(2月予定)新映像ワイヤービジュアルによる3D映像。ビルの谷間、グランドキャニオンの崖、駅構内をすり抜けろ！

帝王の涙　ABYSS II

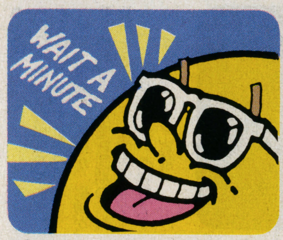


●ハミングバードソフト
●PC-88(mkII/SR)、X1(tu)
●5D(6800円)
▼AD＝(X1は1月下旬予定)最終兵器〝帝王の涙〟を手に入れようと、モス・シバットはナターシャIIを発進！

Zガンダム

●バンダイ
●PC-88(mkII/SR)、FM-7、X1(tu/F)
●T(4800円)
5D(6800円)
▼AC＝敵の軍事基地に侵入して戦闘衛星を全滅(4～5機)させ、炉心を破壊して宇宙へ脱出！

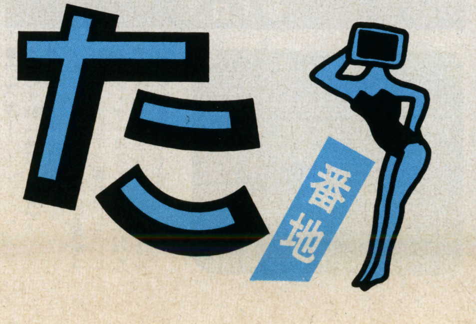
SILPHEED(シルフィード)



●ゲームアーツ
●PC-88mkIISR
●5D(6800円)
▼AC＝(1月末予定)パーツを組み合わせてパワーアップした戦闘機で、敵機や巨大戦艦を破壊して母船に帰還せよ！　3Dによるカラー画面処理に注目。

デゼニ ワールド

●ハドソンソフト
●PC-88(mkII/SR)/98F(M/V)、FM-77AV、X1(F/tu)、MZ-25
●T(4800円)、5D(6800円)、3.5(6800円)、2HD・7800円)
▼AD＝デゼニマン再登場！

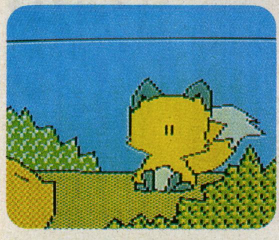


新ベストナインプロ野球

●アスキー
●MSX2
●3.5D(7800円)
▼S＝(1月上旬予定)パ・リーグも入った12球団対応。代走、勝利打点も導入し、グラフィックスもバッチリ。キャラクターをアニメ化したぞ。

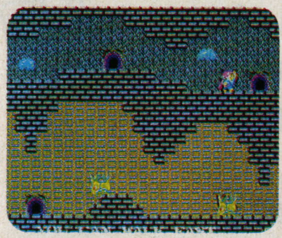
は番地

はーりぃふぉっくす(雪の魔王編)



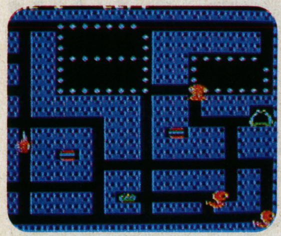
●マイクロキャビン
●MSX(32K)、PC-60mkII/SR
●T(4200円)
▼AD=はーりぃふぉっくすの続編。ストーリーのほのぼのとした雰囲気と、シャープなコンピュータグラフィックがドッキング。

トリトーン



●ザインソフト
●MSX、PC-60mkII(SR)
●T(4800円)
▼RT+RP=平和な島に妖怪が現れ、人々を地下に閉じこめてしまった。人々を救い出すためには、足が速くなる薬、敵を動けなくする薬などを手に入れなければ!

PiPi

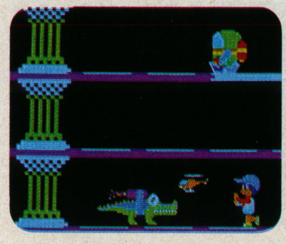


●日本デクスタ
●MSX(16K)
●ROM(4800円)
▼AC=牢から脱出して、迷路のなかの牢をすべて壊してしまおう。ハンバーガーや柿、アイスクリーム、ピーナッツ、フィッシュなどを取れば5秒間パワーアップ!

HYDLIDE II

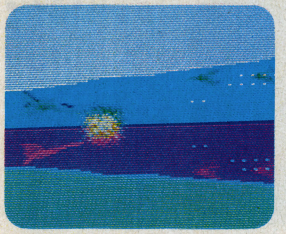
●T&Eソフト
●PC-88(mkII/SR)、
※FM、X1は1月22日予定
●T(4800円)
5D(6800円)
▼RT+RP=大魔王のバラリスが倒れたあとのフェアリーランドに新たな"邪悪の意識"が生まれた。

ドロール



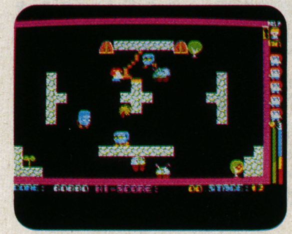
●ソフトプロ
●PC-88(mkII/SR)
●T(4800円)
5D(6800円)
▼AC=地下迷宮に住んでいる妖術師に捕まって催眠術をかけられ、さまよっているマイケルとエミリー。無事に助け出せるか!?

フォーメーションZ



●日本デクスタ
●PC-88mkIISR、X1(tu/F)
●T(4500円)
5D(6800円)
▼AC=変形する多目的戦闘機イクスペルを操って、12種類の敵をやっつけろ!

ぱよ〜ん ぽよょ〜ん



●キャリーラボ
●PC-88(mkII/SR)
●T(3800円)
▼AC=美しく平和な妖精の国エアリアルの王女フェアリーが魔王に連れ去られた。パポリンは木の精霊テュリンの力を借りてフェアリーのもとへ!

な番地

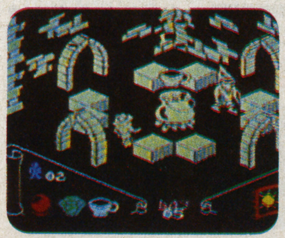
フライト in ハワイ

●キャリーラボ
●PC-98E/F/U/V
●3.5/5D(7800円)
▼S=ハワイのオアフ島付近をセスナ機でフライト! 流れるようなリアルタッチ・グラフィックスに、まるで実際に飛行している気分を満喫。

パソコン棋士 対局囲碁

●チャンピオンソフト
●PC-98F/M/V/U
●3.5/5D(1万5000円)
▼N=置碁をすることによって強さの調節ができる(2-9子)うえ、対局のとちゅうでセーブして後日、再開することも可能。初心者でもOK。

ナイト・ロアー



●日本デクスタ
●MSX(16K)
●ROM(5700円)
▼AC=怪奇と幻想が織りなす3Dロールプレイング・アクション・アドベンチャーゲーム。イギリス全土をおおった狼男の呪いからのがれられるか!?

フライトシミュレーターII

●サブロジック
●PC-98F/V
●5D(1万2000円)
▼S=フライト・ルートはパイロットの自由。ただし離陸は東京、ニューヨーク、シカゴ、ロス、シアトルの5地点。アップルの大人気ソフトの移植版。

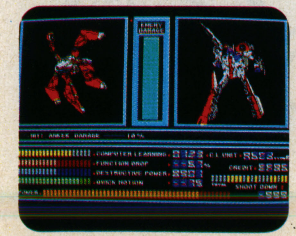
バック トゥ ザ フューチャー

●ポニカ
●MSX
●ROM(4900円)
▼RT+AD=スピルバーグ監督の同名映画をゲーム化。街のどこかにいる過去のお父さん(ジョージ)とお母さん(ロレイン)を探し出してデートさせよう!

忍者くん

●日本デクスタ
●PC-88mkIISR
●5D(6800円)
▼AC=呪われた城を舞台に、忍者くんが大活躍。いろいろな武器を使う8種の強敵を相手に、岩場の戦い、お城の戦いと手に汗にぎる熱戦。シーン100までGO!

ブラスティー



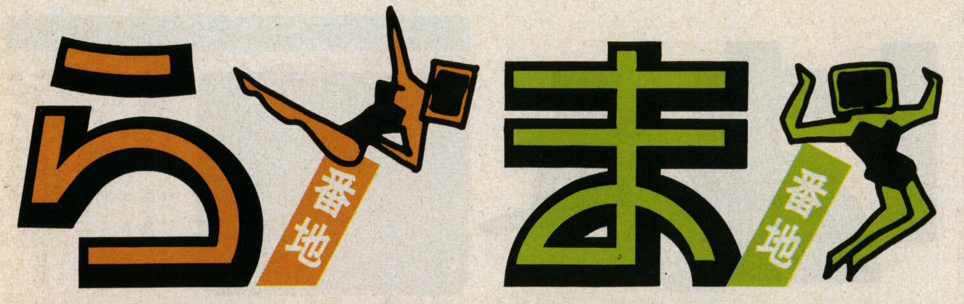
●スクウェア　©日本サンライズ
●PC-88(mkII)/88SR、98F(M/U/V)、FM-7
●3.5/5D(2枚組7900円)
▼RT+RP=日本サンライズ制作のオリジナルキャラクターが大活躍。1秒間に6コマのアニメ!

バトル・チェス

●オービックビジネスコンサルタント
●PC-98(E/F/M/U/V)
●3.5/5D(6800円)
▼RT+N=ゲームステージとアクションステージの2面からなる新方式のチェス。RPG的なおもしろさを加味して登場。

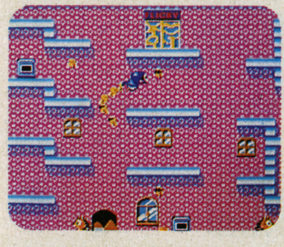
信長の野望

●光栄
●PC-88mkIISR
●5D(7800円)
▼S=信長となって17国を統一し、戦乱の世にピリオドを打てるか? 治水、開墾、町作り、忍者の雇用、兵士訓練、商人との取り引き、借金など、やることは山ほど。



らま番地

フリッキー

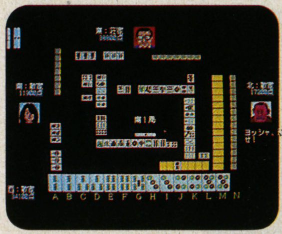


●マイクロネット
●MSX、FM-7/77L2
●ROM(4400円)、T(4800円)、5D(6800円)
▼AC=食事の時間になって、お母さん鳥のフリッキーがヒヨコたちを呼びに出かけると、悪いネコたちが邪魔ばかり。

ヘルパー

●チャンピオンソフト
●PC-88(mkII/SR)/98M(U/V)
●3.5/5D(8000円)
▼N=性格・適職・相性・将来運から、トランプ占い・カラー占いまで豊富。結果は画面コピーもできるぞ！ 88版は2枚組。

麻雀大会



●光栄
●PC-98(E/F/M/U/V)
●3.5/5D(8800円)
▼N=エンターテイメント・ソフト決定版。ひとクセもふたクセもある有名人と麻雀大会！ シャミセン、おちょくり泣き笑い、底抜けのおもしろさを追求。

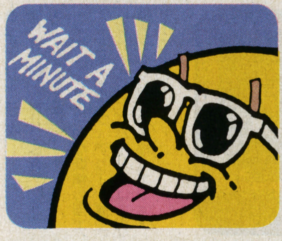
ラストウォー

●レーベンプロ
●PC-88(mkII/SR)/98F(M/V)、FM-7/77(AV)
●5D(6500円、2DD/2HD・7500円)
▼RP=悪名高きバルジがGECMという最終兵器を開発して、連合軍に最後の戦いを挑んできた！

HOTDOG

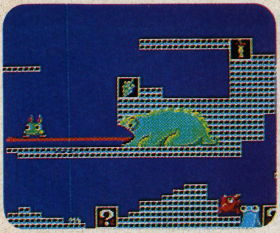
●ボーステック
●PC-60mkII(SR)/66(SR)、X1(tu/F)
●T(4800円)
●3.5/5D(6800円)
▼AC=スラローム、モーグル、エアリアルと、今やスキーはフリースタイルに人気集中！

未来



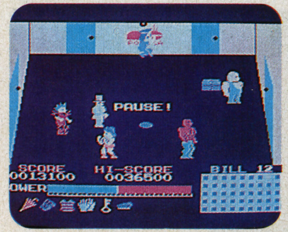
●ザインソフト
●PC-88(mkII/SR)
●5D(予・6800円)
▼RP=(2月予定) 未来の宇宙を背景に、壮大なスケールで展開するSFロールプレイ。キャラクターが関節ごとに動くリアルさに注目しよう。

らぷてっく2



●デービーソフト
●MSX(8K)
●ROM(4900円)
▼思考型AC=メレオンの長〜い舌、アングリとびっきいを飲みこんでしまうPACKEN、火を吐くジゴラなど、キャラのユニークさが楽しい！(写真はPC-88版)

ポリスストーリー



●ポニーカ
●MSX
●ROM(4900円)
▼AC=香港の国際警察特捜隊員であるキミは、麻薬シンジケート〝チャイナ・ルート〟タオ一味のビルにしのびこみ、指輪と麻薬を取り返せ！

THE MAGUS(メイガス)

●ソフトプロ
●FM-7/77
●T(3800円)
●3.5/5D(5800円)
▼AC=今までにない美しいデザイン、リアルなボールの動き。コンピュータならではのアイデアにビックリ。

リザード

●マイクロキャビン
©クリスタルソフト
●FM-77
●3.5D(6800円)
▼RT+RP=伝説のリザードの塔にあるという魔法の教典を求めて、広大な迷宮へ1人の若者が立ち向かう！(写真はS-1版)

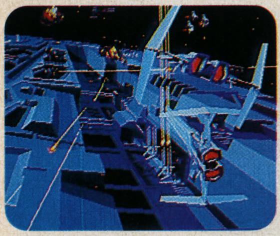
ホールインワン・プロフェッショナル

●ハル研究所
●MSX(16K)
●ROM(5800円)
▼S=2コース36ホールすべてが新しくなった。オリジナルコースがつくれるコンストラクションつき。2人プレイで友達とハンデを競い合うのもおもしろそう。

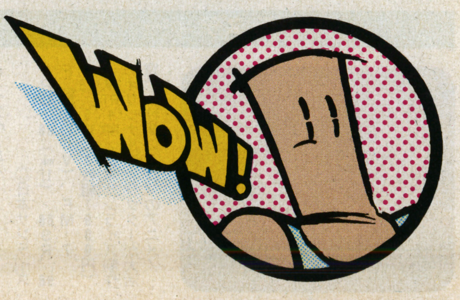
メルヘンヴェール

●システムサコム
●PC-88(mkII/SR)、X1(tu/F)
●5D(7900円)
▼RT+RP=王子は、気がつくと姿を変えられて見知らぬ土地にいた。ステージは全部で8。各ステージで目的を達成してもとの姿に。

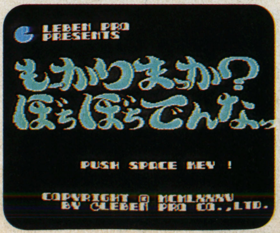
レイドック



●T&Eソフト
●MSX2
●3.5D(6800円)
▼AC=(1月22日予定) 敵キャラクター50種以上、1機種最高16パターン切りかえのリアルアニメーション。2人で同時(共同)出撃も可能。

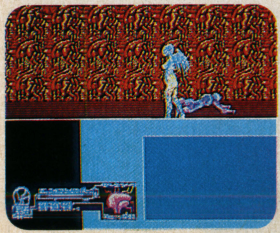


もーかりまっか？ ぼちぼちでんなっ！



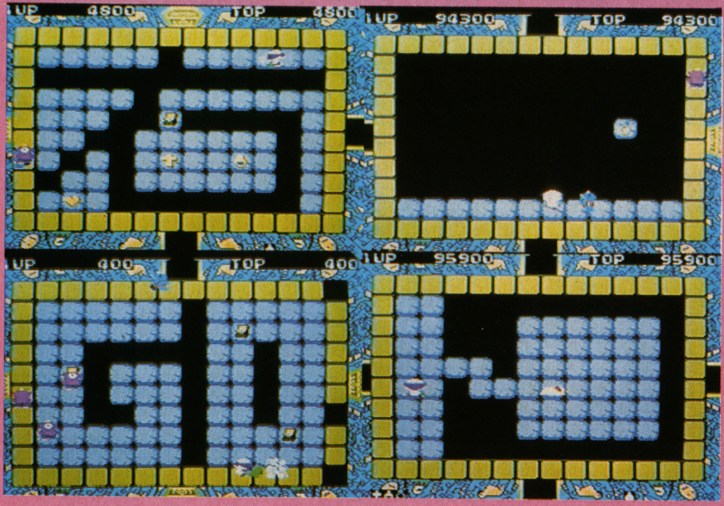
●レーベンプロ
●MSX
●T(4800円)
ROM(5800円)
▼AC=ピョンピョン頭でドリブル、それにシュート。バスケ少年アーネスト君は、今日も大会に出場して賞金を稼ぐ。

RELICS



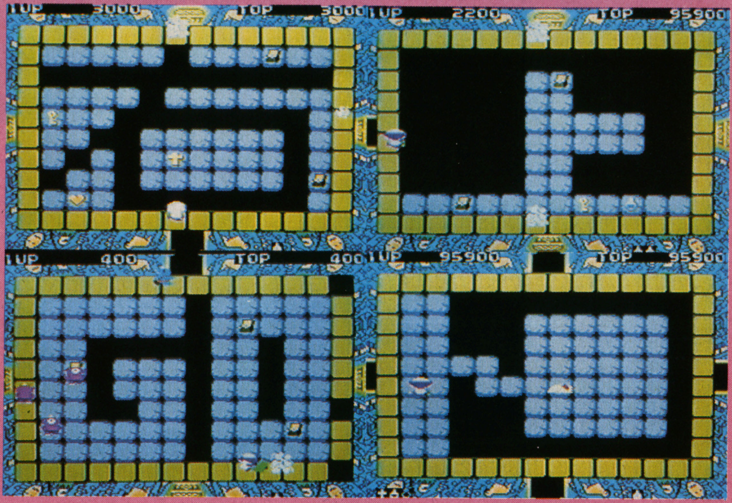
●ボーステック
●PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M/U/V)、X1(tu)、MZ-25、MSX(32K)
●T(MSX・5800円)、3.5/5D(7200円)
▼RT+RP=不気味な背景、キャラの細かい動きに注目！

テレホビーレビュー



MAP

←



MAP

ハンマー片手に見えない宝探しだ

ピットポット

（セガ）

機種　セガ・マークⅢ（マイカード）
価格　4,300円

SHOTAN・I

○十字架はどこにある

1人用、2人用、E・D・I・Tのセレクト画面。イヤーな予感とともにスタートすると、なんとレベルセレクトまであるではないか!? 最初はもちろんPRACTICE（プラクティス）でスタート。

おつぎはスタートデモ。魔法使いのおばあさんがプレイヤー（ナイト）の目の前に、なんとトンカチを落として行くではないかいな。うーむ、これはすば・ら・しい！

○ルビーはどこにある

さて、ゲームは石だたみと床の使い方がポイントとなるのだった。

まず、ハンマーをたたいて石だたみを壊す。壊してしまって行けなくなったところ（離れ小島ともいう）は、まわりの床をたたけば「あっ！」という間にもとどおり。なんてすばからしい設定なんだ。

○サファイアはどこにある

ゲームの目的は石だたみを壊すことではない。眠り姫を助けることだ。宝箱や十字架、宝石（ルビー、サファイア）、ハートなど、いろいろな宝物を取りまくれば道は開ける。

さて、PRACTICE STAGEはTV1画面の4倍だ。しかし写真を見ればわかるように、宝物はあんまり見あたらないのである。はたして……？

○まったくわからない

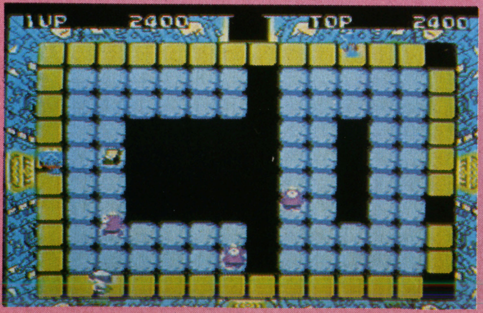
まずA。ここは『GO』の文字が書いてあるだけで別に問題はない。そこで、ここでは石だたみのくずし方を勉強しよう。

写真を見ればわかるが、『G』の内側で石だたみを壊すと、足元がくずれて死んじゃうよ。もちろん敵だったら得点になるけど、倒した敵はドアから生き返るので注意。

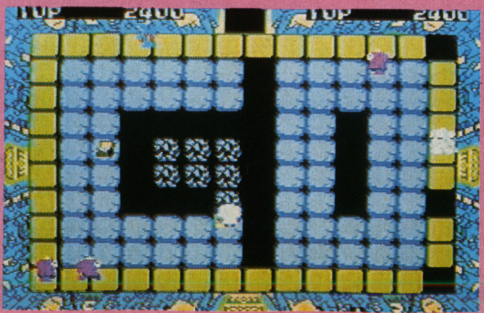
しかし、たまにはヘマをすることもあるだろう。たとえば、宝箱のある石だたみを壊してしまったとき。こんなときはひとまず別の部屋へ行こう。そして再び元の部屋にもどってみると、なんと、宝箱が復活しているじゃないか！うーむ、これはすばからしい！重要なテクニックだ！

もう1つ、重要なテクがある。

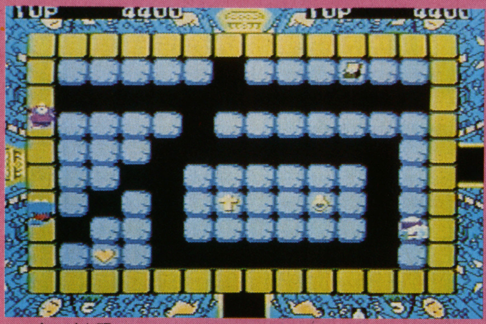
床をたたけばもとどおり



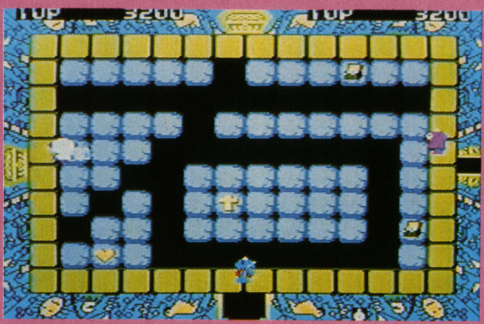
離れ小島は落としてしまえ！



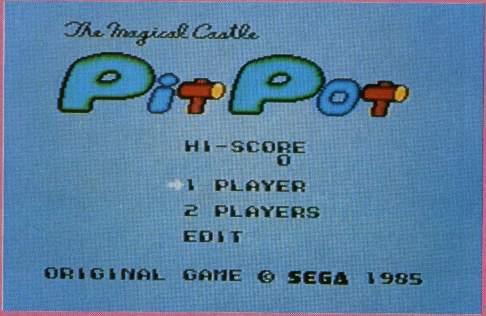
デモ画面。はたして姫を救えるか!?



ルビーが出現！



鍵を取るとドアが開くぞ



あれっ!?　姫が消えちゃった

敵は1つ目の怪物なのだが、こいつらは横を見ることができないのだ。だから、真横でうりうりしてもだいじょーぶなわけ。ただし後ろには目があるのか、後ろにくっつくと急にバックしてくるから気をつけよう。

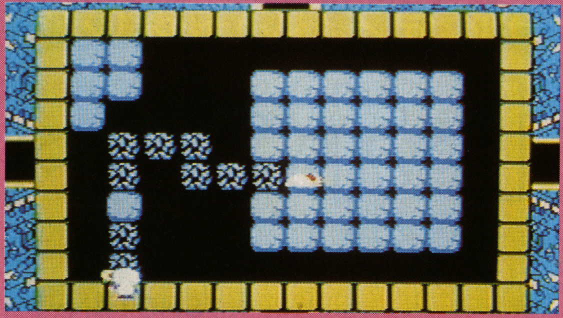
そうそう、ハンマーは石だたみを壊すだけじゃなく、敵も倒せるのだ。ちょっとふり降ろすのに時間がかかるけどネ。

最後に、お姫様に会うときの注意をしておこう。

まず、宝箱やハート、薬以外のすべての宝物を集めてからじゃないと行ってもムダ！　宝物が少ないわ！　と言われてゲームオーバーになるのがオチ。ただし、何個少ないかはちゃんと教えてくれるんだから、頭にきて姫のいるブロックをくずしたりしちゃいけないよ。ゲームオーバーになっちゃうからね。

○困った困った困った困った

この床をくずすと……



困った困った、本当に困った。なにせ、ゴールインに必要な宝物がひとつもないんだ。ルビーに十字架にサファイア。はてさて、どこにあるんだろう？

説明しよう。まず、ルビーと十字架は他の場所の宝物を取れば出てくる。しかし出てきたところは離れ小島ではないか！　だいじょうぶ、あわてることはない。あわてるBEEPER、プレゼントが当たらないというじゃないか。これも他の宝物を取れば出てくるブロックを使う。

カギを取れば別のドアが開いて他の部屋へ進める。ただし、ドアの向こうの部屋のドアが開いているかは知らないのであしからず。

それからハート。これを取るとBGMの鳴っている間、敵の動きが止まる。有効に使おう！

さて、残るはサファイアだけだ。『上』の文字の部屋にあるのだが、まず薬を取ろう。BGMの間無敵になるから、宝を取ってしまおう。すべて取ったら、『ト』の部分を一気にくずせ！　これでサファイアが出現。晴れて姫のもとへ行けるようになったのだ。

ドラゴンはコワイ！

○ナイトの冒険始まった

これでPRACTICEはマスターした（ハズだ）ね。しかし、これからはそうはいかない。それはもう、マーブルマッドネスの6面、パックラットのGOOD　LUCK、超光速ぐっちゃんぱんくよりむずかしい。

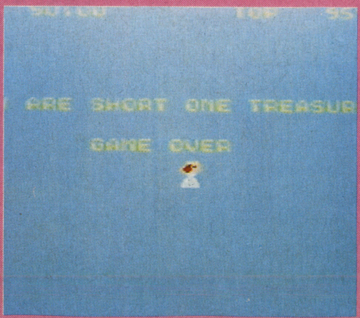
また、この面からドラゴンが出現する。動かないけど、プレイヤーに向けて炎を吹いてくるぞ。

○最後にEDITについて

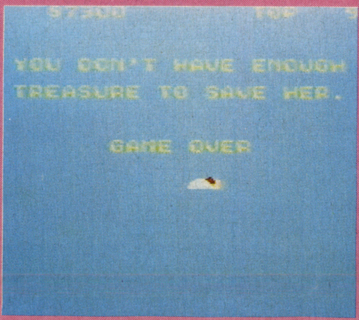
意外に楽にEDITできるのはいい。しかし、ロード／セーブができないってのはイタイ。また60面までしか作れないっていうのもちょっと物足りないかなあ……。

ハッピーエンド!!

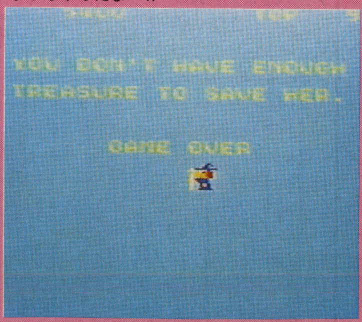
そっぽ向かないでお茶でも……



ねーッ、寝てないで早く起きて！



ヒェーッ！　姫が魔法使いのオバハンになっちゃったよー!!



なんてまーるい子ぶたちゃん！

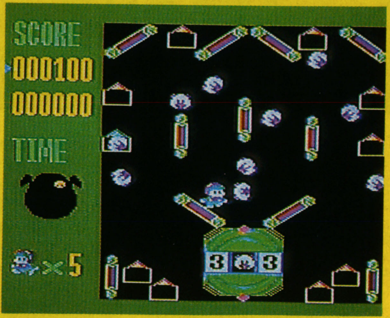
トントンボール

（エポック社）

機種　スーパーカセットビジョン

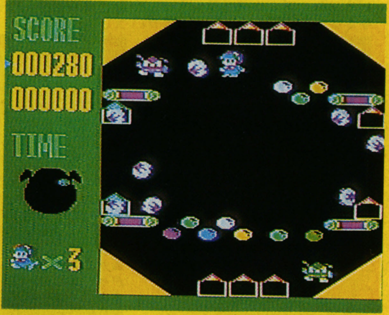
価格　3,800円

スパーク炎上寺



“3トン3”はハズレだよん。

ゴース太にトントンをぶつけるとしびれてしまうのだ。



○ストーリー

静かなトントン村にいじわるゴース太が現れ、トントンたちをハウスから追い出して勝手気ままに遊んでいた。トントンの助けを呼ぶ声を聞いて、そこへプータンが現れた。プータンは得意のショットと、当てるとはねる不思議な道具で、トントンをハウスにどんどん返していく。でもいじわるゴース太が邪魔をするし、時間も迫ってくる。がんばれプータン！ リズムにのって、今日もスーパーショット！

○気分はドキドキリズム

はっきり言って、ブタがこんなにかわいいと思ったことは今までなかったね。

このゲームは、主人公のプータン(プーヤンじゃないよ)を操作してトントンたちをハウスにもどしてやればいいんだけど、画面を見てもわかるようにピンボールになってるんだ。そして、トントンたちはそのボールになっているわけ。

その、トントンたちがプータンにはね飛ばされる様子がとってもかわいくて、思わず爆笑してしまった。ブタのころころした体をうまく使っていて、すごく愛嬌があるんだ。これで、トントンたちが何かにぶつかったときに一声「ブヒッ!!」とでも鳴いてくれれば最高だったね。

さてさて、話をもとにもどすけど、ゲームのルールはいたってかんたん。タイマー（画面左下のブタの顔をしたやつね）の針が1周する間に、トントンをハウスにもどしてやればいい。

タイマーはレベルによって違って、プロレベルになるとあっという間に時間がなくなってしまう。

そして面クリアすると、残り時間×30点＋500点がボーナスとして入るから、なるべく短いタイムでトントンたちをハウスへもどしてやろうね。

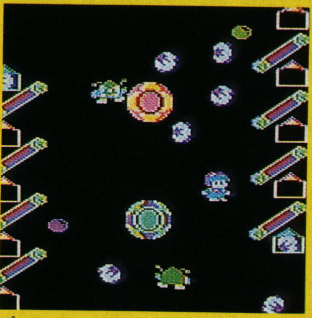
でもただ時間内にもどすだけじゃ、得点UPにはつながらないよ。ゲームがピンボール風になっているのだから、トントンを当てるとはねかえるバンパー、スロットマシンになっているブーギースロット（なんと、トントンが3つそろう“トントントン”はラッキーポイント1000点だぜ!!）、そして、同じカラーをめくるとボーナス得点の入るトントンボード（安易な名前のつけかただなあ）を利用すればいいわけだ。これらを使えばバリバリ得点がかせげるだけじゃなく、使いようによっては、普通では入れるまでに時間のかかるようなハウスにトントンをかんたんに入れることもできちゃうわけだ。

要するに、ビリヤードの要素も取り入れてるわけだね。また、スーパーショットも可能だぜ!!

今までにもブタの出てくるパソコンゲームはいくつかあったけれど、このゲームのアイデアには何か光るものがあったと思うね。

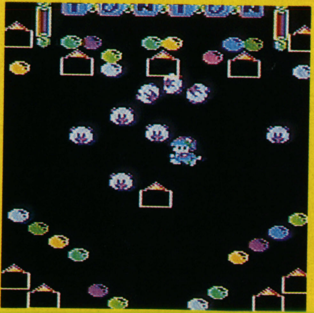
とにかくキャラクターがかわいいから女の子にも受けると思うな。

ぜひ一度、おためしあれ。

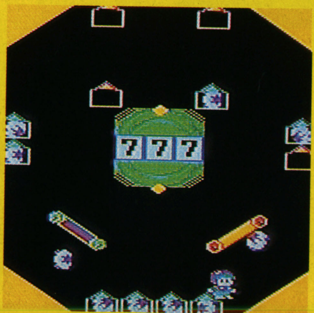


プロレベル。バンパーをうまく使ってみよう。

トントンボードをめくって得点アップ!!



急げ急げ、時間がないぞ!!

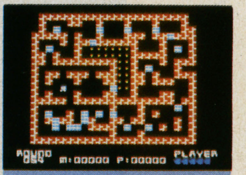


テレホビーデビューあべにゅう

今月も新作ソフトがめじろおし

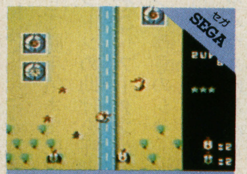
チャンピオンシップ・ロードランナー
（セガマイカード／4,300円）

▲ついにセガでも登場したチャンピオンシップ・ロードランナー。キミはこの難面をクリアできるか。



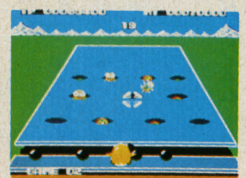
倉庫番
（セガマイカード／4,300円）

▲アルバイトのキミは、毎日、倉庫に荷物運び。ウーン、なんてムズいんだ。



サテライト7
（セガマークⅢ／4,300円）

▲背景は、なんと100面もあるスクロール・シューティングゲームの決定版登場。

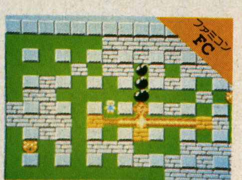


ぺんぎんくんWARS
（アスキー／5,500円）

▲かわいいペンギンと動物たちとの戦いが始まった！　笑ってばかりじゃいられないぞ！

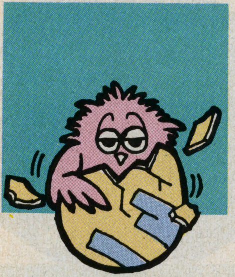
ロットロット
（徳間書店／5,200円）

▲赤と緑のスティックを操って部屋から部屋へボールを移せ。思わず頭の痛くなる交換遊戯。



ボンバーマン
（ハドソン／4,900円）

▲ロードランナーが爆弾小僧になって大活躍。キミは50ステージをクリアできるか!?



チャンピオン・アイスホッケー
（セガマイカード／4,300円）

▲氷上の格闘技・アイスホッケーがゲームになった。キミのパックを敵ゴールへたたき込め！

アストロフラッシュ
（セガマークⅢ／4,300円）

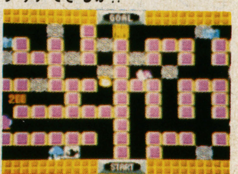
▲地球内部にはびこる侵略組織を迎え撃つのはロボット型最終兵器。7つの武器で応戦せよ！

マクロス
（バンダイ／4,900円）

▲ついに出た！　アニメの傑作がバンダイ＋ナムコのスーパーコンビで誕生した。

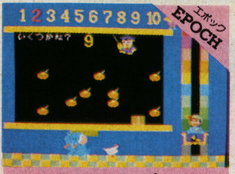
ダウボーイ
（コトブキシステム／5,300円）

▲ＴＮＴ・導火線などの武器を調達しながら、捕虜収容所のＶＩＰを救出せよ！



バイナリーランド
（ハドソン／4,900円）

▲左右対称に動く2匹のペンギン、グリンとマロンを操って全99面をクリアせよ！

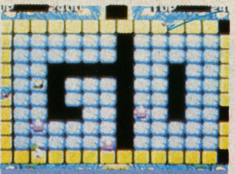


スーパーサンスーピューター
（エポック／4,500円）

▲ふくろう博士がやさしく教える算数教室。15億以上の問題にキミは答えられるか！

ボンジャック
（セガマイカード／4,300円）

▲世界各地にしかけられた爆弾を処理するべく、正義の味方・ジャックの旅は続く。

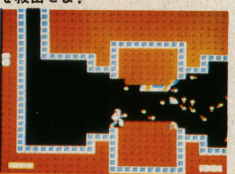


ピットポット
（セガマークⅢ／4,300円）

▲トントン石だたみと床をたたいて道を作り、かわいい眠り姫を助け出せ！

おばけのQ太郎
（バンダイ／4,900円）

▲キン肉マン、マクロスに続く、バンダイの人気キャラクターゲーム第3弾登場。



テグザー
（スクウェア／5,500円）

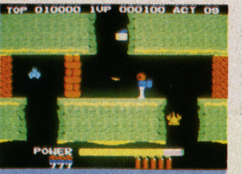
▲可変ロボット・テグザーを操って巨大要塞を破壊せよ！　キミはいくつ隠れキャラを発見できるか。

1942
（カプコン／4,900円）

▲コバルトブルーの海と、軽快なホイッスルで人気を呼んだ1942がついにファミコンで登場。

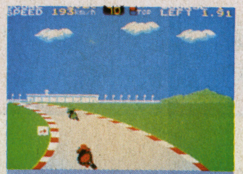
将棋入門
（エポック／4,800円）

▲初心者からマニアまで、6レベルで楽しめる将棋ゲーム。先手・後手、時間制限も選べるぞ！



ヒーロー
（セガマイカード／4,300円）

▲レオーネ火山の噴火で坑道にとじこめられた坑夫を救い出せ！　ＵＳＡの大人気ゲームの移植版。



ハング・オンⅡ
（SG・SCシリーズ／4,300円）

▲やったぜ！　あのハング・オンがＳＧ・ＳＣシリーズでも楽しめるようになった！

ツインビー
（コナミ／4,900円）

▲お皿は飛んでくるわ、ペンは飛んでくるわ――とってもゆかいなキャラクター戦闘ゲーム。

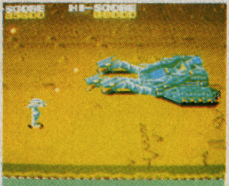
ボコスカウォーズ
（アスキー／5,500円）

▲魔法によって木や岩にかえられた兵士を救出しながら、宿敵オゴレスを打倒せよ！

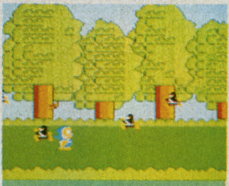
エグゼド・エグゼス
（徳間書店／5,200円）

▲巨大昆虫をかわしながら、敵要塞を破壊せよ！　2人プレイも楽しめるぞ！

テレホビーニュース

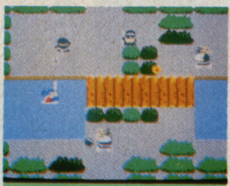


マグマックス（日本物産）
（ファミリーコンピュータ）



忍者ハットリくん（ハドソン）
（ファミリーコンピュータ）

ゼルダの伝説（任天堂）
（ファミリーコンピュータ・ディスク）



謎の村雨城（任天堂）
（ファミリーコンピュータ・ディスク）

マイティー・ボンジャック
（ファミリーコンピュータ）

ハイドライド・スペシャル
（ファミリーコンピュータ）

ソンソン（カプコン）
（ファミリーコンピュータ）

まず、ファミリーコンピュータでは、ディスクゲーム初のＲＰＧ「ゼルダの伝説」と「謎の村雨城」が1月21日に発売になる。同時に、カートリッジで発売された「スーパーマリオブラザーズ」「ベースボール」「テニス」「ゴルフ」「サッカー」「麻雀」がカードとしても発売される。コナミからは「グーニーズ」（予価未定）が1月末に、日本物産からは「マグマックス」（予価4900円）が1月中旬に、ジャレコからは「アーガス」（予価4900円）が2月中旬発売予定だ。テーカンからは「マイティー・ボンジャック」が3月上旬（価格未定）、東芝ＥＭＩの「ハイドライド・スペシャル」が3月下旬（予価4900円）の予定になっている。

セガからは、マイカードで「チャンピオン・スキー」が1月下旬に、マークⅢで「Ｆ－16」が2月予定となっている。

カセットビジョンでは、1月末に「ドラえもん」（予価4500円）と「ベーシック入門」（予価5500円）が予定されている。

テレホビーゲームTOPチャート

※このランキングは、記載の協力店の集計結果を数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は、昭和60年11月1日から11月30日まで。

☆協力店
●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワ東京本店ホビーショップ（東京・神田）●寿屋日吉店（神奈川・港北）

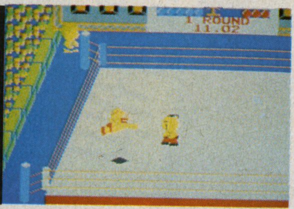
スーパーカセットビジョン

ランク	前月ランク	ゲーム名 定価
1	1	熱血カンフーロード 4,800円
2	3	スタースピーダー 4,800円
3	–	トントンボール 3,800円
4	–	ゴルフ 3,800円
5	–	麻　雀 3,800円

ファミリーコンピュータ

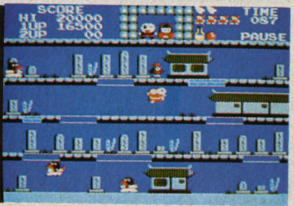
ランク	前月ランク	ゲーム名 メーカー・定価
1	1	スーパーマリオブラザーズ 任天堂 4,900円
2	–	パックランド ナムコ 4,500円
3	–	キン肉マン バンダイ 4,900円
4	–	忍者じゃじゃ丸くん ジャレコ 4,900円
5	–	ポートピア連続殺人事件 エニックス 5,500円
6	–	いっき サン電子 4,900円
6	2	チャレンジャー ハドソン 4,900円
8	–	スカイデストロイヤー タイトー 4,500円
9	3	シティコネクション ジャレコ 4,900円
10	4	ドルアーガの塔 ナムコ 4,900円

3 キン肉マン



▲ついにファミコンにプロレスゲーム登場。必殺技を身につけて敵の超人を倒せ。

4 忍者じゃじゃ丸くん

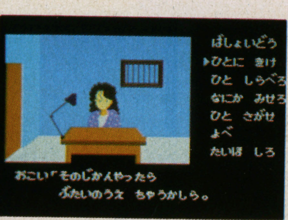


▲あの人気ゲーム「忍者くん」の弟・じゃじゃ丸くんが大活躍。敵キャラもかわいいよ。

1 スーパーマリオブラザーズ

▲新作ソフトが続々登場するなかで、先月にひき続き堂々の1位。

5 ポートピア連続殺人事件



▲港町神戸に次々と起こる殺人事件をめぐって刑事ヤスの捜索は続く。ファミコン初のアドベンチャーゲーム。

2 パックランド

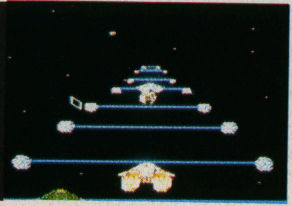
▲人気ビデオゲームがファミコンになった。ワープ、隠れキャラもいっぱいあるぞ！

©(株)ナムコ

1 熱血カンフーロード

▲敵の山城に捕らわれたアンを助けるため、チェンは立ち上がった。カセットビジョン版スパルタンX（？）てか。

2 スタースピーダー



▲大型ワープ航法用推進機を搭載したスタースピーダーを駆って大宇宙を走り回れ！

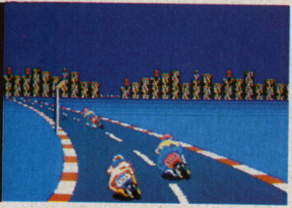
3 トントンボール

▲かわいいブタキャラクターを使ったピンボールゲーム。そのアイデアに脱帽。

セガマークIII

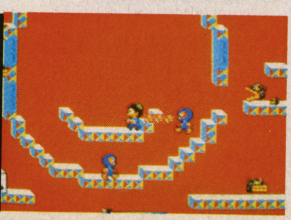
ランク	前月ランク	ゲーム名 定価
1	1	ハング・オン 4,300円
2	2	テディーボーイ・ブルース 4,300円
3	–	グレート・サッカー 4,300円

1 ハング・オン



▲ハング・オンをやるためにマークIIIを買った人も多いとか。セガ・バイクゲームの傑作。

2 テディーボーイ・ブルース



▲かわいいキャラクター、ゴキゲンなサウンドについついノッてしまいます。

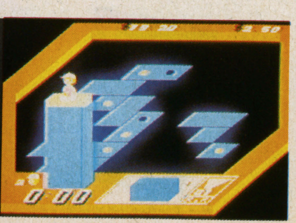
1 どきどきペンギンランド

▲アデリーは大好きなフェアリーにプレゼントの入ったタマゴを届けようとするが…。

2 ドロール

▲アップルゲームの移植版。奇怪なモンスターをかわしながら、親友とお母さんを救い出そう。

3 ロックンボルト



▲各階の鉄板にボルトをしめて、ビルを完成させろ！ コミカルパズルゲーム。

セガ SG・SCシリーズ

ランク	前月ランク	ゲーム名 定価
1	–	どきどきペンギンランド 4,800円
2	4	ドロール 4,300円
3	–	ロックンボルト 4,300円
4	3	ピットフォールII 4,800円
5	–	バンクパニック 4,300円

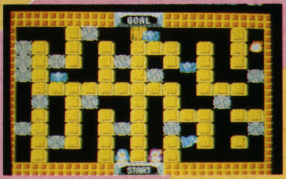
応募要項

♡このプレゼントページの応募は120ページとじこみハガキの「愛読者カード」を使ってください。
♡ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
♡希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずに！（ゲームソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
♡締切　昭和61年2月8日必着
♡発表　本誌4月号(3月8日発売)誌上

Beep 読者プレゼント

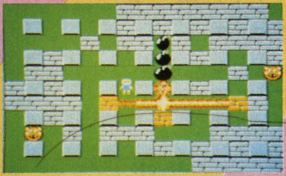
今月も楽しいプレゼントがいっぱいだよ。
読者ハガキで送ってネ！

①バイナリーランド……2名



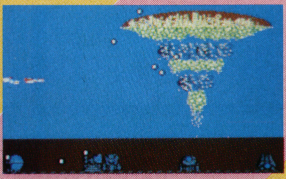
対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：ハドソン
定価：4900円　〈P50参照〉
●さあ困った。魔法の森にある鏡の迷路に閉じこめられてしまったぞ。脱出できるかな？

②ボンバーマン……2名



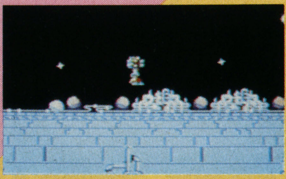
対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：ハドソン
定価：4900円　〈P49参照〉
●敵を追いつめ、爆弾ドカン！　くれぐれも自爆しないように注意しながら、出口を探せ。

③ヴォルガードII……3名



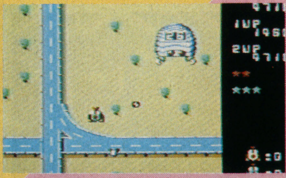
対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：デービーソフト
定価：4900円　〈P60参照〉
●キミは隠れキャラをいくつ発見できたかな。ズイガム・ボルドはバリアを付けて倒そう。

④アストロフラッシュ……3名



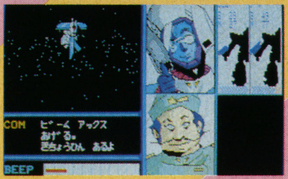
対応機種：セガマークIII
提供：セガ・エンタープライゼズ
定価：4300円　〈P54参照〉
●8方向に動く宇宙船を操作し、地球を救え。武器の選択がポイントになるぞ！

⑤サテライト7……3名



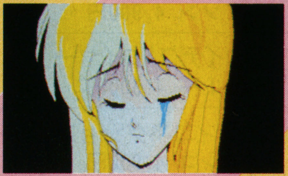
対応機種：セガマークIII
提供：セガ・エンタープライゼズ
定価：4300円　〈P56参照〉
●占領された第7惑星・サテライト7を取りもどすべく、スペースファイターが発進する。

⑥地球戦士ライーザ……3名



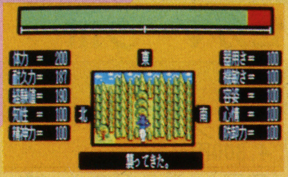
機種：FM-77(AV)3.5D
提供：エニックス
定価：6400円　〈P152～153参照〉
●急がば回れ！　と、地球を目指して3人は闘い続ける。SFロールプレイに挑戦しよう。

⑦セイバー……2名



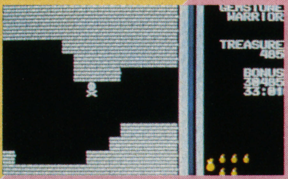
機種：PC-98　5D(2枚組)
提供：エニックス
定価：7800円/〈P159参照〉
●決闘シーンをはじめ、あちこちにアニメを使った話題のアドベンチャーゲーム。

⑧英雄ヤマトタケル……3名



機種：PC-88(mkII/SR)　5D(2枚組)
提供：アスキー
定価：7800円　〈P159参照〉
●歩きながら、キミは思うはずだ。日本って広いんだなあって、つくづく。

⑨ジェムストーン・ウォーリア……6名



対応機種：PC-98、88シリーズ FM-7シリーズ
提供：スタークラフト
定価：6800円　〈P126参照〉
●本格RPGに続いて登場のアクションRPG。気楽に楽しめるゲームだ！

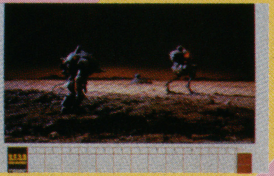
⑩クリスタルソフトTシャツ……5名

サイズはL2枚、M3枚。
提供：クリスタルソフト
●夢幻の心臓IIも大ヒットのクリスタルソフトからのプレゼント。

⑪ボーステックカレンダー……100名

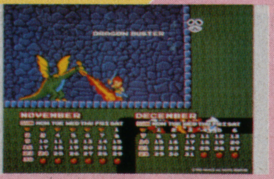
提供：ボーステック
●雑誌広告に使われた、あのユニークなイラストがカレンダーに復活！

⑫ビクターカレンダー……20名



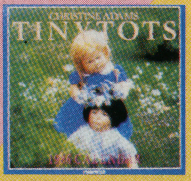
提供：ビクター音楽産業
●新作「S.F・3.D.」のイメージカレンダー。キミの部屋にバッチリはえるぞ！

⑬ナムコカレンダー'86……3名



サイズ：縦12cm、横18cm　Ⓒ(株)ナムコ
提供：ナムコ
定価：500円
●コンピュータグラフィックスによるカレンダー。人気キャラクターもいっぱいいるよ。

⑭タイニートットカレンダー……3名

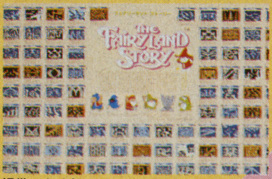


LPレコード盤サイズ
提供：ナムコ
定価：2000円
●クリスティーン・アダムスが創り出す、「ちびっ子たち」の楽しいカレンダーだ。

⑮スペース・ハリアーポスター……10名

提供：セガ・エンタープライゼズ
〈P20参照〉
●リアルな3Dコックピット型ゲーム、スペース・ハリアーの大型ポスターだ。

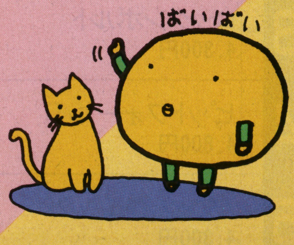
⑯フェアリーランドストーリーポスター……20名



提供：タイトー
●BEEP12月号でも紹介したフェアリーランドストーリーの全101面が載っているよ。

⑰コズミックソルジャーステッカー……30名

提供：工画堂スタジオ
●11月号の『おもしろソフト情報局』に登場したのはご存知のとおり。1組4枚。



旬のみなさま、生ものはお早めに。

SST

流行を追えばいいってもんじゃない。
だけど、ゲームって生ものと同じだ。
食べ頃のゲームなら、楽しさもおもしろさも倍増しちゃう。
ボーステックのソフトなら、いつも食べ頃。
新鮮なおどろきにあふれている。
こいつは、見逃がすワケにはいかないぞ。

時代はいま
ボーステックシンドローム。

- ●RELICS
- ●HOT DOG
- ●MACROSS
- ●BUGGY
- ●PALADIN
- ●EGGY
- ●CHOBIN
- ●TROP WAY
- ●SPACE DIAMOND
- ●FREE WAY
- ●CHIMA CHIMA
- ●BUSINESS TOUR
- ●PEEPING SCANDAL
- ●WORD PROCESSOR・ADDRESS
- ●HOUSEHOLD ECONOMY

当社製品の開発スタッフを求めています。(自宅開発可)また、未発表ソフトの持込みも大歓迎。

BOTHTEC® ボーステック株式会社
〒107 渋谷区神宮前5-42-1
TEL.(03)407-4191

PC-8801mkⅡSR(専用)	5"D	6,800円
PC-8801/mkⅡ	5"D	6,800円
PC-6001mkⅡ/6601/SR	T	4,500円
PC-6601/SR	3.5"D	6,800円
PC-9801E/F	5"2D, 2DD	6,800円
X-1/X-1C/X-1ターボ	T	4,500円
X-1/X-1C/X-1ターボ	5"D	6,800円
FM-7/new77/77	T	4,500円
FM-7/new77/77	3.5"D	6,800円
FM-7/new77/77	5"D	6,800円
MSX	T	3,800円
MSX	ROMカートリッジ	5,800円

今、ソフトは買う時代から書き換える時代へ!!

ファミリー コンピュータ™ディスク システム

ディスクシステムはファミリーコンピュータのニューメディア

ディスクドライブ
RAMアダプタ]
希望小売価格 15,000円

RAMアダプタ

ディスクドライブ

ディスクカード

1枚のディスクカードで様々なソフトに書き換えることができる。

ディスクカード1枚の記憶容量が、ROM式カセットの約3倍。

〝自分の記録〟を、ディスクカードに残すことができる。

※昭和61年1月21日に発売の予定です。

任天堂の工場でゲームソフトを書き込んだディスクカードに、解説本を付けて販売致します。

希望小売価格	希望小売価格
2,600円	2,500円
(解説本付)	(取扱説明書付)

ディスクライターを使って、ディスクカードのゲームソフトを書き換えることができます。

書 換 料 500円
(1ソフト)

ディスクカードは、パソコンに使用されているフロッピーディスクとは全く違う、渦巻き磁化記録方式の採用で高速度のデータの書き込み、読み出しをすることができます。

ディスクドライブは、記録されたデータを専用特殊ヘッドを使って読み出したり、書き込んだりする装置です。

RAMアダプタは、ファミリーコンピュータ本体のカセットコネクタに差し込むと、〝書き換えができるROM式カセット〟の役割りを務めます。

任天堂株式会社

〒605 京都市東山区福稲上高松町60 TEL.(075)541-6113

Beep 1986 2月号
ビープ 2月号
昭和61年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻2号通巻15号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義
編集人・田鎖洋治郎
発行(株)日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095 編集☎03・265・5808
特別定価390円

これはもう、本将棋。

●プレイヤーの先手・後手・飛車落ち・二枚落ち、コンピュータの飛車落ち・二枚落ちが選べます。
●すべての対戦条件に、時間制限のアリ・ナシが選べます。
●遊び方が12通りありますので、初心者からマニアまで幅広く楽しめます。

〈標準小売価格〉 ¥4,500

●全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求めください。

株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9 (アルュメビル)

ファミリー コンピュータ™用カセット
01 本将棋
内藤九段将棋秘伝

※ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

雑誌 17659－2 ISSN 0910-7681 Printed in Japan